libri NOSTRI

"Here is a good wish quote Gabriele, nice job.
Cheers John

It is so pleasing to see Pip's 9th adventure being written and illustrated over thirty years
after Herbie and I thought number 8 was his last story. Seeing the work being produced
specially for this edition makes me feel proud of what we did, but also proud of all the Grail
Quest enthusiasts, writers, artists and readers who have made it happen.
Enjoy!
John Higgins. England, 2016"

2016, Librogame's Land – www.librogame.net
Autore: Federico "DJ Mayhem" Bianchini
Revisione e betatest: Federico "Kingfede" Righi, Mattia "Maresus" Maresi e Gabriele "Gabrieleud" Simionato
Illustrazioni: Edoardo "Evernight" Onofri
Illustrazione di copertina: John Higgins, per sua gentile concessione (thanks John)
Grafica di copertina: Phantom
Impaginazione: Giacomo "sancio" Santini
Ideazione serie originale: J.H.Brennan

IL RITORNO DI PIP

FEDERICO BIANCHINI

www.librogame.net

Ehi! Mi senti?…*chissà se funziona ancora questo incantesimo…*
Sei lì? Sono Cody…ti ricordi di me, vero?
Cody, l'assistente di Merlino.
So che è passato un po' di tempo…diciassette anni non sono come diciassette minuti, però…ma mi ascolti? Sì? Beh, apri bene le orecchie, perché qui, qui a Camelot intendo, siamo davvero nei guai.
Dunque: immagino saprai della scappatella della regina Ginevra con il prode Lancillotto, ne hanno parlato tutti, sono certa che la notizia sia arrivata anche lì dalle tue parti.
Beh, il povero Re Artù c'è rimasto talmente male che si è ammalato ed ora è allettato nel reparto lungodegenti della casa di riposo di Avalon.
Ginevra si è ritirata nel convento della sua città natale mentre Lancillotto se ne è andato e nessuno sa dove sia.
In quanto al vecchio Merlino, beh, dopo la vicenda della Legione dei Morti ha perso qualche venerdì e la sua veneranda età ha fatto il resto, così l'ho sostituito io.
Ma veniamo a noi: a causa delle condizioni di salute del Re il regno è passato sotto la reggenza di vari nobili, imparentati più o meno lontanamente con Artù, causando gravi perdite economiche al paese e mostrando incapacità di gestione su ogni fronte.
Il più audace, diciamo così, è stato il Duca di Gloucester, il quale viste le condizioni del regno ha cercato di dargli un volto nuovo "Moderno, più aggiornato con i tempi." così disse.
Era convinto che un reame tanto illustre come Camelot dovesse ospitare i cavalieri più valorosi, i nobili più facoltosi, gli artisti più estrosi e le cortigiane più belle (se ci siamo capiti).
Fatto sta che il nobile Duca ha dato fondo alle casse reali per organizzare feste con vini e arrosti di prima qualità, tornei, saloni di bellezza per le donne, botteghe di alta

sartoria, e via dicendo. Senza pensare ai campi, agli allevamenti e ai sudditi, ai quali era ovviamente vietato partecipare alla vita mondana di corte.
Poi un giorno il Duca mi fece chiamare al suo cospetto, dove lo trovai a consultare delle vecchie carte.
“Cody,” mi disse “chi è questo sir Pip? Non credo di averlo mai conosciuto.”
“Oh beh lui…lui non vive sempre a Camelot, diciamo che ogni volta che c’era bisogno di lui Merlino lo chiamava e lui…arrivava.”
“Leggo qui che è stato un valoroso cavaliere.”
“Il più valoroso, se posso permettermi, è chiamato il Castigastregoni, l’Ammazzadraghi, Colui che ha chiuso l’ingresso al Regno dei Morti, il Respingitore dei Sassoni, il…”
“Sì, sì…ho letto, ho letto…solo che…Pip…Pip… ma che razza di nome è? E poi qui bisogna dare aria nuova, un’immagine nuova…c’è bisogno di un’eroina.”
“Un’eroina, Duca?”
“Sì, ora vanno molto di moda, anche Avalon deve avere la sua eroina, e che sia la più bella e la più audace di tutte. Questo sarà compito tuo, Cody, e se sarò soddisfatto verrai ben ricompensata.”
E così mi sono data da fare, mi spiace solo che il tuo corpo sia finito a fare da spaventa passeri nel campo dei coniugi Baskerville, ma avevo bisogno di spazio.
Il lavoro non è stato per nulla facile: ho dovuto girare parecchio per trovare il cadavere di una bella e povera contadina appena deceduta (è necessario un corpo fresco), poi con magia e varie pozioni l’ho rimessa in sesto e l’ho trasformata in una paladina: Kaizersousie, questo è il suo nome.
Oh sì, dovresti vederla, è davvero una bella ragazza ma estremamente pericolosa.
Per lei ho forgiato una spada incantata: Excalibur Sister (abbreviata E.S.), sua fedele compagna di avventure.

E così la nuova corte di Camelot ha avuto la sua eroina, protagonista di audaci imprese come la cattura della malvagia Fattucchiera del Surrey, l'uccisione del terribile Orco Ciclope, il recupero della leggendaria Corona delle Fate…e così via.
In breve è diventata il personaggio più amato e ricercato del regno, finché…beh, non è che tutto possa sempre andare come noi vogliamo.
E' successo che Sousie si è invaghita di Mordred (te lo ricordi, vero? Il figliastro del re) il quale, portatala al suo fianco, ha richiamato a sé soldati e mercenari per muovere guerra a tutta la Britannia e diventarne il monarca. Adesso sta ultimando i preparativi dell'invasione, e se nessuno lo ferma instaurerà un regno di orrore e morte in ogni dove.
Il Duca ha fatto armi e bagagli ed è scappato lasciando Camelot nelle mani di briganti e pendagli di forca evasi dalle patrie galere.
I Cavalieri della Tavola Rotonda rimasti a corte sono ormai schiavi del vino, del cibo, delle feste e delle donne e non sono in grado di alzare un dito.
Sconfortata e disperata sono andata da Re Artù, nella speranza che, sebbene malato, potesse indicarci la giusta via.
Lo trovai a letto, come sempre: il volto pallido e consunto, i capelli grigi e stopposi, gli occhi spenti.
Al suo capezzale incontrai alcuni dei suoi cavalieri più fedeli come Gawain, Percival e Kay.
“La situazione è disperata, sire,” dissi in lacrime “Camelot è preda dei briganti, i sudditi vengono trattati come schiavi e Mordred sta per dichiarare guerra all'intera Britannia. Cosa possiamo fare?”
Il Re sbatté le palpebre poi alzò lentamente il braccio e con l'indice puntò il cielo oltre la finestra:
“Pip.” disse con flebile voce.
“Pip?” domandò Gawain.

“Pip?” domandò Percival.
“Pip?” domandò Kay.
“Ma sì, Pip!” esclamai io “Il suo corpo deve pendere ancora nel campo dei Baskerville, forse siamo ancora in tempo.”

E così eccoci qui, Pip, la situazione è disperata, e se non l’avessi ancora capito…abbiamo bisogno di te!

Sei pronto, Pip? Si ricomincia!
Vai all’**1**.

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA
Iniziali: Attuali: PUNTI DI ESPERIENZA: (20 = 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE)
EQUIPAGGIAMENTO
Pezzi d'Oro e gioielli: Zaino: Armi e armature: Oggetti rimasti dalle precedenti avventure:

FORMULE MAGICHE
(Appendice I)

1.Gli incantesimi ti costeranno sempre 3 PUNTI DI VITA, che abbiano effetto o meno.
2.Puoi lanciare un incantesimo al massimo per tre volte nel corso dell'avventura, dopodiché l'incantesimo è esaurito, anche se non ha mai funzionato.
3.È necessario almeno un 7 ai dadi perché abbiano efficacia.

Primo libro (-3 PUNTI DI VITA)

BAI				AVIS			
BEN				NIC			
DAD				MIG			
RIDE							

Secondo libro (-3 PUNTI DI VITA)

FRASB				LIP			
CAMAR				POS			
STIL							

Formule specialissime

INVISIBILITÀ (-15 PUNTI DI VITA)										
PALLA DI FUOCO										
DITO DI FUOCO										

NOTA IMPORTANTISSIMA

Eccetto che per l'INVISIBILITA', le formule possono essere pronunciate in tutti i paragrafi di questa avventura. E' tuo compito annotare sul registro d'avventura quali incantesimi hai già usato barrando le caselle corrispondenti. E' compito tuo anche ricordarti di pronunciare le formule.

COMBATTIMENTI		
Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Punti di vita: Risultato:

1

Hai il collo un po' indolenzito Pip, sarà perché hanno lasciato il tuo corpo appeso per anni qui nel campo di granoturco dei Baskerville? Probabilmente è così, ti dici.
“Cody?” chiami, ma nessuno risponde.
“Cody?” insisti. Sarà meglio che ti levi da questa antipatica situazione, appeso come sei a questi due pali di legno. Anche perché quegli uccelli che si stanno avvicinando hanno tutta l'intenzione di venire a darti fastidio... Ma aspetta un attimo, non dovrebbero essere terrorizzati da te, Pip lo Spaventapasseri?
“Cody? Ci sei?”
Il problema è che questi non sono passeri, ma cornacchie. Le cornacchie che cercheranno di beccarti gli occhi sono ben cinque, caro Pip, quindi fai attenzione: per liberarti dal trespolo e dai pennuti molesti dovrai lanciare i dadi ed ottenere un punteggio superiore a 7 per almeno tre volte, solo che hai a disposizione cinque tentativi, dopo i quali le cornacchie ti foreranno le cornee. Normalmente non sarebbe un grande problema, vista la magia di Cody, (*“Cody?”*) ma senza cornee ti sarebbe difficile proseguire la lettura, quindi tieni già il dito sul terribile **14**, perché dovrai andarci nel caso le cornacchie ti accecassero.
Se invece riesci a tirare 3 volte un 8 o più entro i cinque lanci, puoi scendere dal trespolo, scacciare le cornacchie e lasciare il campo di grano al **2**.

2

Ti sgranchisci le ossa stiracchiandoti: hai i muscoli delle gambe dure come il granito, e ci vuole un po’ per far ritornare la giusta circolazione nel tuo corpo; certo potevano conservalo meglio. A proposito, dove diavolo è Cody? Qui in giro ci sono solo rape e cavoli (e

cornacchie, se uno non sta attento).
Esci dal campo e dai un’occhiata attorno: ti trovi nei terreni di Glastonbury, che si trovano giù per la collina di Cadbury sovrastata da Camelot. Solitamente il villaggio è affollato di mercanti, contadini, cavalieri e abitanti del luogo; un via vai confuso di carri, cavalli, bestiame ed un vociare caotico caratterizzano questo sperduto paesino. Ora invece, percorrendo la strada sterrata, non vedi nessuno in giro: locande, negozi, case, botteghe, stalle, tutto è chiuso. Tutto. Come il giorno dopo della giostra coi cavalieri, anche se bisogna dire che l'unico a fare affari in quei giorni è l'erborista che vende i medicamenti.
Scorgi anche dei pinnacoli di fumo nero alzarsi qua e là: c’è un’atmosfera poco idilliaca, che ti ricorda una delle tue precedenti avventure, quando venne portata via la spada Excalibur Junior e il regno rischiò di cadere in una guerra civile.
Tra l’altro, sei disarmato: dovrai difenderti a mani nude se fosse necessario, almeno finché non avrai recuperato un’arma o, meglio ancora, E.J. E le magie? Chi se le ricorda più dopo tutti questi anni? Dovrai farti dare da Cody il tuo libretto degli incantesimi, sempre che qualcuno nel frattempo non abbia usato le pagine per incartare il pesce... ma dove diavolo si sarà ficcata quell’apprendista stregona?
Ti guardi anche le mani: i pentacoli sui palmi e i cerchi sugli indici sono sbiaditi, non senti alcun potere affluire da essi. Dovrai trovare un tatuatore che te li ridisegni, Pip, o rimediare in qualche altro modo. Nel frattempo, per le Palle di Fuoco non c'è proprio niente da fare, mentre le Dita di Fuoco causeranno solo 5 punti danno e per colpire dovrai ottenere almeno un 5 ai dadi.
Palle di Fuoco? Dita di Fuoco? Punti di danno? Dadi? Ehi, Pip, sei certo di sapere di cosa stiamo parlando? In caso tu abbia bisogno di un ripassino veloce puoi andare

al **160**, se invece dopo questo tempo ti ricordi tutto quanto puoi andare al **206**.

3

FLUSH! Suono onomatopeico di una cascata di Pezzi d'oro e gioielli che cade dall'alto. Trovi un tesoro di almeno 1000 Pezzi d'oro tra monete e gemme varie, più una mazza ingioiellata che ti darà +4 di bonus al danno. C'è scritto sopra “Proprietà del Sultano”, ma non te ne curi più di tanto: ora è tua. Quando hai raccolto tutto torna al **223**.

4

Eh sì, Pip, non puoi sbagliarti, è proprio lui, l’attaccabrighe di Glastonbury che ti derubò di tutto il tesoro che, con molta fatica, ti portasti dietro dal castello del mago Ansalom. L’hanno fatto reggente, Pip, chi l’abbia fatto reggente è ancora tutto da scoprire, ma di certo non è stato il re. Ora che sai che una carogna come Jake è reggente di Camelot non ti stupisci dell’atmosfera malsana che grava sul regno.
Ora vai pure al **6** a leggere l’editto.

5

Semplicemente una delle peggiori canaglie che abbiano mai messo piede ad Avalon, Pip: ladro, farabutto, attaccabrighe, prepotente, carogna, e chi più ne ha più ne metta. L’hanno fatto reggente, Pip: chi abbia avuto questa brillante idea è ancora tutto da scoprire, ma di certo non è stato il re. Ora che sai che una carogna come Jake è reggente di Camelot non ti stupisci dell’atmosfera malsana che grava sul regno.
Ora vai pure al **6** a leggere l’editto.

6

L’editto recita così:

Noi, me stesso medesimo, reggente di Camelot, promulgo le seguenti leggi:
-E’ fatto divieto a chiunque di circolare per il reame dopo il calare del sole: chiunque verrà sorpreso sarà arrestato.
-E’ fatto divieto di parlare di Artù Pendragon e della sua precedente amministrazione con toni nostalgici e di rammarico.
-E’ fatto divieto di circolare armati per il regno tranne che per i facenti parte della guardia armata.
-E’ fatto divieto…

eccetera eccetera. Sono elencati tutta una serie di divieti dispotici da far impallidire: ti domandi come il regno sia arrivato a tal punto.
Ma dov’è Merlino? E il re? E tutti i cavalieri della Tavola Rotonda?
È giunto il momento di andare a fare un po’ di chiarezza su questa storia. Vai al **7**, Pip, che si comincia a fare sul serio ora.

7

Quando arrivi nei dintorni di Camelot avvisti il profilo delle torri e dei bastioni nella foschia che aleggia tutto intorno; senti il gracchiare di corvi provenire da lontano ed avvicinandoti riesci a scorgerne alcuni stormi che volano in circolo sopra l'entrata. Quando il tuo sguardo riesce a vedere oltre la nebbia, ai tuoi occhi si presenta una scena che ti fa rabbrividire: dei cadaveri giacciono dentro a gabbie di metallo appese ad una decina di metri da terra. Immagini che siano stati condannati a morire di fame e di stenti in quel modo, ed ora non sono altro che

cibo per corvi.
Il castello di Camelot non è mai stato così tetro e cupo, nemmeno ai tempi della maledizione di Avalon. C'è qualcosa di malvagio che incombe qui attorno, lo senti nell'aria.

Quando arrivi nei pressi del portone di ingresso, le uniche persone a venirti incontro sono alcune guardie armate, e molte delle loro facce ti ricordano quelle di chi solitamente riceveva vitto ed alloggio nelle prigioni reali.
Appena arrivi all'ingresso le guardie ti sbarrano il passo:
“Ehi, straccione, dove credi di andare?”
“Dentro, dove se no?”
“Qui non c'è posto per i mendicanti, vattene via!” ti scaccia una guardia in malo modo.
“Io non sono un mendicante, sono...sono stato derubato, per questo sono ridotto così.”
“Derubato? Possibile? Con tutti i nobiluomini che ci sono in giro?” le guardie scoppiano a ridere, dandosi di gomito a vicenda.
“Vattene via, non c'è posto per te.” continuano le guardie.

Se insisti per entrare vai al **79**.
Altrimenti puoi cercare un altro ingresso al **161**, a meno che tu non conosca un passaggio segreto che conduce al castello, cosa possibile solo se in una precedente avventura hai dovuto salvare il regno dalla maledizione del fantasma Grunweazel (*dum da dum dum*): in tal caso vai al **58**.

8

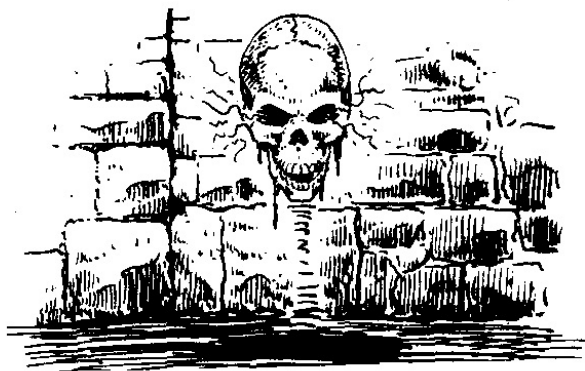
“Sono un prode avventuriero, non ho motivi particolari per il mio errare se non punire i malvagi e difendere gli inermi.”
“Sì, ma io non ho tempo da perdere con i cavalieri erranti, a meno che tu non possegga un'Anatra Magica.”
Ce l'hai l'Anatra Magica, Pip? Potresti essertela portata

dietro dalle avventure precedenti. Se è così vai al **267**. Altrimenti meglio che togli il disturbo finché non hai qualcosa per cui interpellare il demone (**90**).

9

Sotto gli sguardi impotenti degli avversari spari la palla chiodata oltre il campo con una battuta perfetta.
Un boato di esultanza esplode dalla tribuna di Glastonbury, hai segnato sei punti e la tua squadra ha vinto!
Non appena ti volti verso la panchina vedi Sir Charles correre verso la tribuna ospite facendo il gesto dell'ombrello agli scozzesi ed inveendo contro loro: “All'immortacci vostraaaaaa! All'immortacci vostraaaaa! Anfamoni de la mia *sporraaaan*!”
Nello stesso momento i tifosi di Glastonbury fanno invasione di campo diretti verso di te per festeggiare. In breve vieni circondato ed assalito affettuosamente. Come sono festosi da queste parti! Ti prendono e ti gettano in aria più volte.
“Grazie! Grazie!” gridi per farti sentire.
“Evviva! Evviva!” risponde la folla, che ti lancia sempre più in alto.
Stanno cominciando a lanciarti davvero in alto, riesci a vedere il campanile da lì, e il tetto della casa del maniscalco.
“Basta! Basta!”, implori.
“Pip, Pip! Hurrà!” gridano tutti, improvvisando un motivetto dal sicuro successo negli anni a venire. D'un tratto, il terreno cede di colpo e fai un volo di parecchi metri atterrando su un terreno puzzolente e fangoso.
Ti alzi in piedi e ti guardi attorno mentre ti domandi se ora aggiungeranno ai tuoi soprannomi anche quello di Pip il campione di Pogofilt.
Vai al **140**.

10

Apri la porta e…“*ROAAAARR!!!!*” è una bestia grossa e pelosa questa qui, Pip, sembrerebbe anche scorbutica, un alito pestilenziale e grosse fauci, si direbbe che non mangi da un po' e che non disdegni la carne di prodi avventurieri.
Insomma, Pip, mano alla spada.
La belva ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6 e quando morde o graffia procura 3 punti danno supplementari.
Se vinci vai al **66** altrimenti ti aspetta il **14**.

11

“E dove diavolo sta?” domandi.
“Temo che le cornacchie ti abbiano battuto troppo sulla testa… secondo te perché ti chiamano “Pip l'Ammazzastregoni?”
“Non so… perché ho ammazzato uno stregone?”
“Di sicuro non per la tua intelligenza, Pip… io ero ancora piccola ai tempi ma so bene che hai sconfitto il mago

Ansalom al castello di Tenebra liberando la regina Ginevra.”
“Se lo dici tu, ci credo.”
“Fidati.”
“E così Mordred sta al castello di Tenebra con Kaizersousie e tutto il suo esercito…” mugugni.
“È così.”
“Ed ora cosa vi aspettate che faccia?”
“Salvare il Regno, no?”
“E come potrei? Non posso affrontare da solo l'esercito di Mordred.”
“Certo che no. Quindi cosa credi di fare?”
“Mi serve un esercito, dannazione.” esclami “E non un esercito qualsiasi, mi servono...”
“... i Cavalieri della Tavola Rotonda con il loro re, la loro regina, il loro mago ed il loro cavaliere più valoroso in testa.” Cody ti ha tolto le parole di bocca “Hai poco tempo per farlo, Pip, non credo che ad Artù resti ancora molto da vivere. E senza di lui Camelot non ha speranza.”
“Devo rimetterli tutti insieme, è così?”
Cody annuisce poi si alza sulle punte e ti bacia fuggevolmente sulle labbra. Sorpreso per questo suo gesto impulsivo, la guardi negli occhi luccicanti: “Oh dannazione, Pip, riportali tutti indietro.”
Accarezzi la spada parlante e sorridi alla ragazza: “Andiamo E.J., si torna a fare sul serio.”
“Non vedevo l'ora, mi stavo arrugginendo in quella roccia.”
“Fammi vedere le mani.” ti dice Cody.
Mostri le mani alla giovane e lei scuote la testa: “Hai bisogno di rifare i tatuaggi per le palle di fuoco e le dita di fuoco.”
“Eh sì.” sospiri.
“Vieni con me.”
Ripassate nuovamente tra la folla per uscire dal castello,

nel passaggio in molti ti ringraziano, ti abbracciano, o si sporgono per riuscire anche solo a toccare i tuoi abiti.
“Guardali, Pip.” dice Cody mentre uscite “Questa gente fino a pochi minuti fa era rassegnata ad un misero destino, soggiogata dalla ferocia di Jake, ma ora... eccoli ballare, esultare, abbracciarsi e festeggiare. Tutto per merito tuo.”
Annuisci senza dire niente mentre segui Cody nella bottega di un pittore. Venti minuti più tardi hai nuovamente i tuoi lampi fulminanti e le palle di fuoco a pieno regime: non male, vero?
Vai al **22**.

12

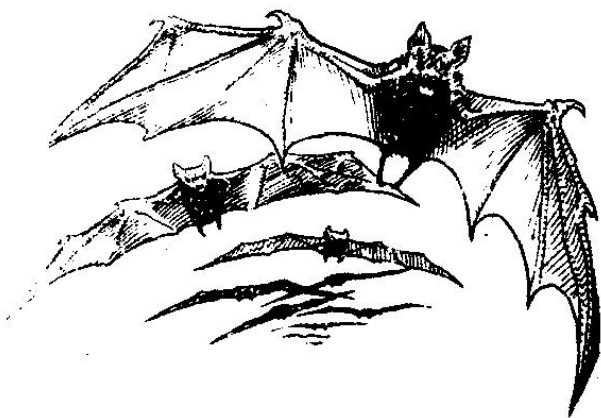
Certo che ne hai di coraggio, comunque nel mucchio di escrementi qualcosa trovi. Sembra un anello, la bestia avrà mangiato il dito di qualcuno senza preoccuparsi di toglierlo. È d'argento, sulla superficie sono incisi strani geroglifici ed indossandolo senti un leggero formicolio. Purtroppo la tua “ricerca” ha lasciato tracce: d'ora in avanti, ogni volta che tenti la Reazione Amichevole con un mostro, devi tirare 4 dadi per lui anziché tre. La penalità se ne andrà quando avrai occasione di farti un bagno o di lavarti in qualche altro modo. Aggiorna il registro e torna al **102.**

13

In fondo il corridoio svolta ancora verso nord; stai girando in tondo, Pip, senti degli strani rumori provenire da qualche parte. In realtà sembra più un respiro affannoso, ma non ne capisci la provenienza. Intanto ti accorgi che sul pavimento la polvere e la sporcizia hanno lasciato posto ad una fanghiglia puzzolente mista ad acqua. Dopo circa cinquanta passi il corridoio si allarga e sulla parete est si aprono tre celle chiuse da una robusta

porta di legno.
Se vuoi continuare a nord vai al **215**, altrimenti puoi guardare dentro la prima porta al **72**, la seconda al **172** o la terza al **209**.
Se invece preferisci tornare indietro c'è sempre il corridoio a sud al **191**.

14

Beh, Pip, ti si attendeva al 14 da un bel po', ci chiedevamo che fine avessi fatto ma alla fine eccoti qui, puntuale come un gallo all'alba. Sei morto stecchito: come, lo sai solo tu. Azzannato. Squartato. Fritto. Schiacciato da un masso. Investito da un mammut. Ad ogni modo puoi lanciare i dadi, ripristinare i tuoi PUNTI DI VITA e ricominciare da capo, oppure riprendere dall'ingresso al Regno dei Morti se già l'hai trovato, come preferisci. Mi raccomando per la prossima volta, fai più attenzione.

15

“Camelot non è messa granché bene,” risponde Cody “immagino che lo avrai verificato da te. Sconfitto l’esercito del re, Mordred ha nominato reggente quel bifolco di Perfido Jake, e lui ha liberato tutti i prigionieri delle carceri per nominarli sua guardia personale… sporchi e biechi individui, tagliagole, ladri e furfanti… sono questi i nuovi cavalieri di Camelot. Molti cittadini sono già andati via, i villaggi si stanno svuotando per colpa delle ingiuste leggi del reggente e delle tirannie dei suoi uomini. È per questo che ti abbiamo richiamato, Pip. Devi pensarci tu.”
“E secondo te cosa dovrei fare?”
“Sei tu l’eroe, cosa vuoi che ne sappia io?”

Ora, Eroe, che farai?

Chiedi di Merlino?	Vai al **135**.
Chiedi del re?	Vai all’**87**.
Chiedi di E.J.?	Vai al **162**.

Se hai placato la tua sete di informazioni puoi lasciare Cody al **255**.

16

La porta si apre con un cigolio sinistro mentre dall’ingresso giunge un vento di morte e di antichità.
Ti basta fare pochi passi per renderti conto che Merlino aveva ragione: la struttura dei muri interni è cambiata, deve trattarsi di un ulteriore espediente per vanificare tentativi di fuga, qui ad ogni alba i muri si muovono, corridoi e stanze si chiudono o si spostano.
“Chissà che disastro con i mobili.” commenta E.J. ad alta voce.
“Non credo che i morti abbiamo mobili, E.J.”
“Beh, ma potrebbero averli. E con i mobili, i ragni.”

“Lascia perdere e diamoci da fare.”
Ti metti in marcia in questo tetro corridoio chiuso da mura di pietra ed illuminato debolmente dalle fiamme di alcune torce appese lateralmente qua e là; c'è inoltre una insidiosa nebbiolina sulfurea che ricopre il pavimento, tanto che non vedi neanche i tuoi piedi, oltre al solito tanfo di morte che pervade questo terribile posto. D'un tratto senti l'eco lontana di grida inumane, passi rapidi, colpi alle pareti e altro ancora che ti raggela il sangue nelle vene. Forse non ci sono solo morti qua sotto… Distogli i tuoi pensieri dalle domande, stringi forte E.J. in pugno e ti concentri su una pergamena inchiodata alla parete con un pugnale, sembra un messaggio per i nuovi arrivati:

A TUTTI I NUOVI DEFUNTI

nel darvi il benvenuto nel Regno Spettrale dei Morti desideriamo porre alla vostra attenzione le piantine dei primi livelli della vostra nuova residenza, in modo che possiate orientarvi più facilmente nel raggiungere la vostra destinazione.
Distinti saluti
Ufficio Personale del Regno Spettrale dei Morti

Caspita, che organizzazione. Ne hanno avuto di tempo per pensare a tutto. Prendi anche tu le piantine, Pip, ti saranno certamente utili.

Dunque, Pip, ci sono due cose importanti da sapere per muoverti nel Regno dei Morti: la prima è che in **Appendice V** puoi trovare le mappe dei primi livelli del regno, di modo che tu possa spostarti agevolmente scegliendo il percorso che ritieni più opportuno. La seconda è che ti accorgerai ben presto che qua sotto è pieno di orribili creature che faranno di tutto per mandarti

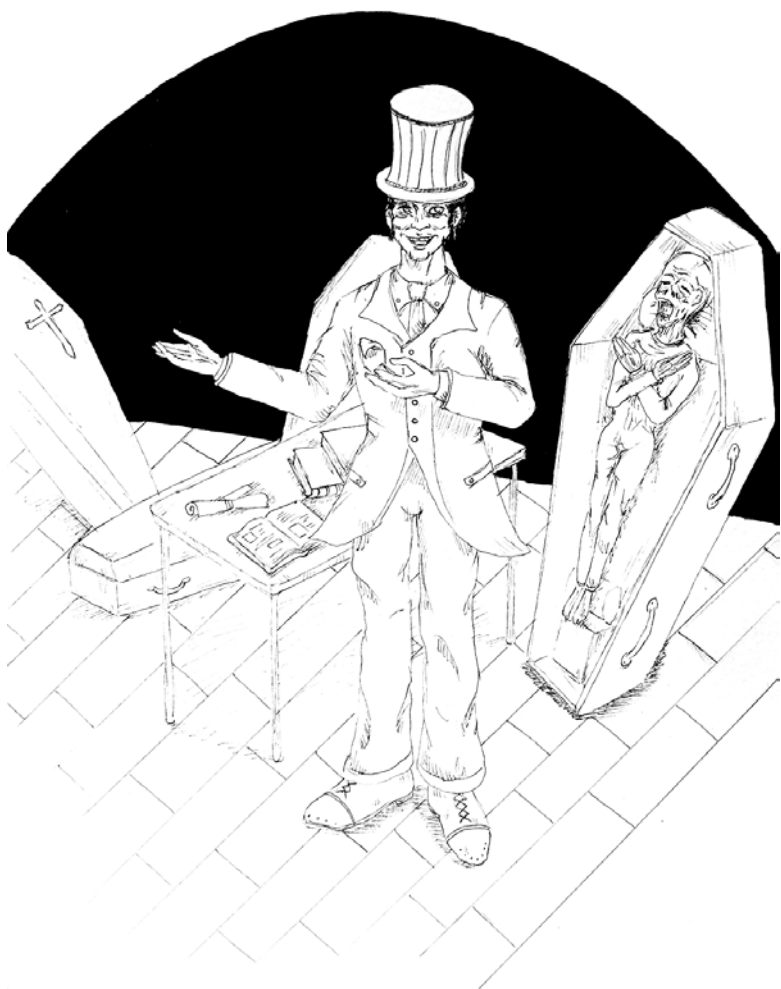
al **14**. Nell’**Appendice VI** troverai un elenco dettagliato di coloro che stanno per accoglierti e nella stessa sezione troverai anche le istruzioni per verificare se incontri qualcuno di loro.

IMPORTANTE: nel tuo errare nel Regno dei Morti ti capiterà di ritornare in stanze o corridoi già visitati, in tal caso non troverai più i nemici che hai già ucciso e, ovviamente, eventuali oggetti o tesori che hai già preso. Se *muori*, dopo essere passato per il 14 puoi riprendere l'avventura da qui (fai un segno vicino a questo paragrafo, o annotalo sul tuo registro) ma ricorda che in tal caso ritroverai i mostri già uccisi, sebbene con metà dei loro PUNTI DI VITA originari.

17

Uhm, non c'è molta roba che ti interessa qui: parecchi vestiti da donna (che forse si addicono ad un mago strampalato, ma non ad un guerriero impavido come te), barattoli, stoviglie, porcellane, mobili rotti e ciarpame vario. Trovi comunque un paio di balsami curativi (entrambi ti permetteranno di recuperare 3 PUNTI DI VITA) ed una bisaccia portaoggetti. Aggiorna il registro e poi esci di qui all’**80**.

18

“Ehilà, benvenuto! Entri, entri pure!”
Ti viene incontro uno strano tizio in camicia a quadrettoni. Nella stanza, oltre ad un vecchio tavolo pieno di pergamene e libri, una serie di bare è sparsa ovunque, una persino in piedi e senza coperchio, con un morto (un po' rinsecchito) in bella posa, che regge un cartello con scritto “SALDI”.
L'uomo ti prende per un braccio e comincia a mostrarti tutto il suo campionario, gesticolando animatamente.

“Ci sono bare per tutti i gusti, qui, anche per chi ha il terrore di essere seppellito vivo. Perché, come dice il vecchio Mel, *non tutto ciò che non respira è per forza morto*. Non so se mi spiego. Ci avete mai pensato? Vi ammazzano, finite al **14**, vi seppelliscono e poi d'improvviso BOOM! Aprite gli occhi e scoprite di essere sei piedi sotto terra in una cassa stretta e maleodorante dalla quale non uscirete più.”
“In effetti è un pensiero che mi turba.” rispondi osservando le bare, alcune anche con fregi ed interni di stoffa imbottita.“FAN-TA-STI-CO perché grazie ad uno speciale brevetto di mia invenzione,” prosegue Mel misurandoti spalle e girovita “queste bare, oltre ad essere comode, hanno un gancetto collegato ad un cavetto che, se tirato, muove un campanello che verrà fissato alla lapide. Non è una idea grandiosa? Non è quello che ha sempre sognato? Non vede l'ora di sdraiarsi qui dentro per sempre?”
“Beh... insomma, sì, ecco...”
“Allora che ne dice? Lo facciamo questo acquisto? Per soli 200 Pezzi d'oro questa bara sarà sua. La provi! Ci si sdrai! Senta quanto spazio per le gambe!” incalza, mentre ti spinge verso il bordo della bara, piegandoti a forza la testa in avanti.
“Duecento? Mi avete preso per il re?”
“No, però questa bara è tanto bella che potete farne dono al re, giusto? Farete un figurone! Ho saputo che ha ormai un piede nella fossa, ma come dico sempre io: non tutto ciò che non respira...”
“...è per forza morto. Ho capito…”
Mel ti cinge le spalle con un braccio: “Sa, mi ricordate mio figlio, prematuramente morto e prematuramente sepolto... non so se mi spiego... posso scendere a 180 pezzi d'oro, e guardate che ci rimetto.”
Se rilanci a 150 pezzi d'oro vai al **259**, se invece non ti interessa acquistare una bara esci di qua al **223**.

19

Togli il chiavistello ed apri la porta del mausoleo, e le tue narici vengono immediatamente pervase da un pestilenziale odore di polvere e zolfo.
Dentro c'è un po' di luce, alcuni lumini sono stati disposti sul pavimento, al centro del quale, sotto uno spesso vetro, sono collocati i resti ancora integri del santo Gervasio, ma soprattutto monete, gioielli, gemme ed altro ancora che dei pellegrini devono aver infilato attraverso le apposite fenditure come ex-voto.

Se vuoi rimuovere la lastra di vetro vai al **217**, se vuoi romperla vai al **104**, se invece preferisci non attirare le ire del santo puoi uscire dal cimitero al **184**.

20

Lancillotto è irriconoscibile, con la barba lunga ed incolta, vesti lacere e consunte; siede a gambe conserte in questa piccola grotta. Ai suoi piedi scorgi una coperta distesa in terra, una ciotola ed una coppa di legno.
“Messer Lancillotto…”
L’ex compagno d’armi del Re ti guarda con sguardo disperato: “Da tempo ho scelto di non rispondere più a quel nome, che tanta disgrazia ha portato.”
“Vengo da Camelot e vi porto l’occasione di riscatto, cavaliere.”
“Avete perso il vostro tempo, messere, questa è ormai la mia dimora e qui rimarrò fino alla fine dei miei giorni.”
“Voi siete un cavaliere della Tavola Rotonda, Lancillotto, preferite davvero commiserarvi in questo tugurio per il resto dei vostri giorni, piuttosto che impugnare nuovamente la spada e combattere per il vostro re?”

“Io non ho più un re, né un regno. Sono un reietto. Ho tradito la persona che più amavo per il puro desiderio della carne. Sono stato ingannato dalle Sacerdotesse Anziane della Vecchia Fede. Loro mi hanno spinto con la magia e l'inganno tra le braccia di Ginevra, altrimenti mai avrei compiuto un atto tanto vile verso il mio sovrano.”
“Sacerdotesse?”
“Le regine del Nord Galys, di Estelonde e delle Isole Esterne. Vecchie conoscenze di Morgana.”
“A maggior ragione dovete tornare con me, Artù è sul letto di morte e così rimarrà se non lo aiutiamo. Lui ora ha bisogno dei suoi fidi cavalieri, ha bisogno di voi, Lancillotto, è a lui che dovete chiedere perdono, è a lui che dovete la vita, quindi vedete di sbrigarvi a raggiungerlo immediatamente.”
“Chi siete voi per darmi gli ordini?” domanda con fare scocciato “Chi siete voi che mi parlate così impudentemente senza sapere dell’inferno che mi porto dentro per il rimorso che provo verso il mio re?”
Se possiedi un pendaglio di alabastro vai al **283**, altrimenti vai al **125**.

21

“Ho bisogno di oltrepassare la porticina in fondo alla cripta, padre.”
“Di nuovo? È ben chiusa da più di vent'anni.”
“Lo so, ma è importante, devo trovare una persona.”
Padre Chester ti pone una mano sulla spalla: “D'accordo, ma chiudi bene quando torni indietro.”
Il vecchio sacerdote ti fa strada per l'angusto corridoio sotterraneo con la luce della candela, poi ti lascia da solo quando siete arrivati alla porta che conduce al Regno Spettrale dei Morti. Prendi un lungo respiro e la apri...
Vai al **140**.

22

“Non abbiamo ancora finito, vieni con me.” segui Cody in una vecchia capanna di legno, recitando a bassa voce una formula magica e con un gesto della mano apre la porta.
“Entra, qui è conservato il baule con tutte le tue cose.”
“Davvero?”
Cody ti mostra il baule, tu ti chini e lo apri. Dentro c’è tutta la tua vecchia robaccia.
“E’ tutta roba tua, prendi quello che ti serve.”
C'è un bel po’ di roba qui dentro Pip, impolverata, piena di ragnatele ed insetti morti:
Aardvark artificiale (immancabile)
Ami da pesca
Arpa
Ascia (+3 danno)
Bende
Borraccia
Chiodi da scalatore
Cinghia di cuoio
Clickstick
Collare per cani
Coltello (+2 danno)
Corda
Fischietto
Inchiostro in polvere
Lenzuolo
Libro di barzellette
Liuto
Matassa
Nastro dorato per capelli
Penna d’oca
Pergamene
Polverina blu
Pozione risanante (4 dosi) + 4 PUNTI DI VITA
Razioni di cibo (andate a male, bleah)

Balsamo risanante (4 dosi) + 3 PUNTI DI VITA
Sacco
Scarponi
Scatolette di latta
Sega
Tanica d’olio
Tenda
Topo di biblioteca
Utensili da cucina
Vestiti
Xilofono
Zaino

Oltre a questi ci sono anche tutti gli oggetti, magici e non, che hai trovato nel corso delle tue imprese passate (se li hai ancora segnati da qualche parte li puoi portare con te). Ricordati di portare solo lo stretto necessario, troppi oggetti potrebbero esserti d’impaccio nel corso dell’avventura.

Dopo esserti equipaggiato per bene, esci con Cody dal castello, e la giovane strega ti indica il crocevia che puoi raggiungere al **151**.

23

Racconti a Merlino di Artù, Mordred, Camelot e tutto il resto; con molta difficoltà riesce a capire, poi si accarezza la barba, pensieroso.
“Gawain fa bene a sospettare, nutro anche io le sue medesime perplessità. Mordred non avrebbe mai mosso guerra contro l'intera Britannia tutto da solo.. Ma per sapere davvero come stanno le cose devi trovare una persona, Pip, l’unica in grado di darti le risposte che cerchi.”
“Chi?”
“Lo conosci bene, è stato il tuo primo nemico. Si tratta

del mago Ansalom. Se i nostri sospetti sul castello sono fondati lui te ne darà la certezza.”
“Ma Ansalom è morto da anni. L’ultima volta era con la Legione dei Morti.”
“Già, e con tutta la legione ha fatto ritorno al Regno Spettrale dei Morti…”
“Oh no, Merlino, no… Non il Regno Spettrale dei Morti…”
“Perché? Non è poi così male dopo che lo si conosce.”
“Merlino, hai idea di quanta gente ho mandato al Regno dei Morti? Faranno a gara per farmi la pelle…”
“Esatto, sono sicuro anche io che sarà una passeggiata. Certo, c'è questa fastidiosa particolarità che ad ogni alba le mura del Regno si spostano cambiando fisionomia alla struttura, ma questo non può certo dare alcun fastidio ad un eroe come te…”
“Cambiare fisionomia? Vuoi dire che le mie vecchie mappe del regno non valgono più nulla?
“Beh, diciamo che hai una probabilità su un paio di trilioni che quest'oggi il Regno dei Morti abbia la stessa struttura della volta scorsa. Ah, mi raccomando, chiudi bene la porta quando esci, non si sa mai che ne esca un drago. Te lo ricordi, quello di Ottone? Uh, se era grosso!”
Annuisci e dopo aver salutato il tuo vecchio mentore prendi la via del ritorno.
Un'ora più tardi (dopo essere nuovamente entrato nel cerchio di pietra, avvolto nel turbine nebuloso e rientrato nel tuo corpo) sei nuovamente al tuo paese. Stai pensando alle parole di Merlino: devi trovare Ansalom e non sarà cosa facile.
Vai al **122**.

24

Non credi ai tuoi occhi, Pip, hanno costruito uno stadio del pogolfit, proprio qui a Glastonbury. Leggi infatti da alcuni manifesti appesi all'ingresso che oggi pomeriggio si terrà una partita tra i Knights e gli Highlanders di Aberdeen.
Un odore pungente giunge alle tue narici, sembra proprio whisky... Il puzzo d'alcool anticipa di pochi secondi un frastuono di canti bellici accompagnati dal suono di cornamuse. Ci sono solo due possibilità, Pip: o i Pitti stanno muovendo guerra a Camelot, o si tratta dei tifosi della squadra avversaria.
Se vuoi restare a guardare puoi andare al **112** altrimenti puoi ancora tornare di corsa al **40** e fare un'altra scelta.

25

Stai correndo verso le spade quando il mastodontico tronco di quercia ti centra: l'impatto è devastante (perdi 4 PUNTI DI VITA) e prendi il volo per parecchi metri, prima di atterrare su un terreno puzzolente e fangoso.
Ti alzi in piedi e ti guardi attorno. Ma che posto è questo?

Vai al **140.**

26

“Così vuoi un boccale della nostra Speciale,” mugugna il birraio, “è una birra speciale che serviamo solo agli intenditori. Tu sei un intenditore?”
Se pensi di esserlo Pip continua a leggere il paragrafo, altrimenti è meglio se esci di qua e torni alla mappa.

“Beh, sì, in parecchi posti c’è la mia foto appesa all’ingresso per le numerose gare di rutti vinte.” ti vanti.
“D’accordo, signor intenditore, rispondi: quali sono gli

ingredienti base per una buona birra?”
Se rispondi:
acqua, luppolo, malto d’orzo, zucchero e lievito vai al **208**.
acqua, luppolo, malto d’orzo e lievito vai al **74**.
acqua, luppolo, estratto di barbabietola e lievito vai al **154**.

27

In direzione est vedi il tunnel svoltare a nord (**223**), mentre in direzione ovest prosegue per alcune decine di metri (**90**).

28

Fai il tuo ingresso trionfale nella sala d'attesa cosparso del sangue della Coccatrice e con lo scudo di Uther.
“La Coccatrice non vi darà più alcun fastidio.” dici con orgoglio “Sir Pip di Glastonbury l'ha uccisa.”
Ovazioni ed applausi si elevano dalla folla che ti accerchia per ringraziarti ed abbracciarti, qualcuno si scusa anche per aver dubitato di te. Ti fanno cenno di passare avanti nella fila ma mostri lo scudo di Uther in tuo possesso: “Ero venuto per questo e me lo sono già preso.”
Se hai la jella sulle spalle vai al **157** altrimenti puoi farti largo tra la folla di ammiratori ed uscire di qui per fare ritorno nella via principale del paese al **40**.

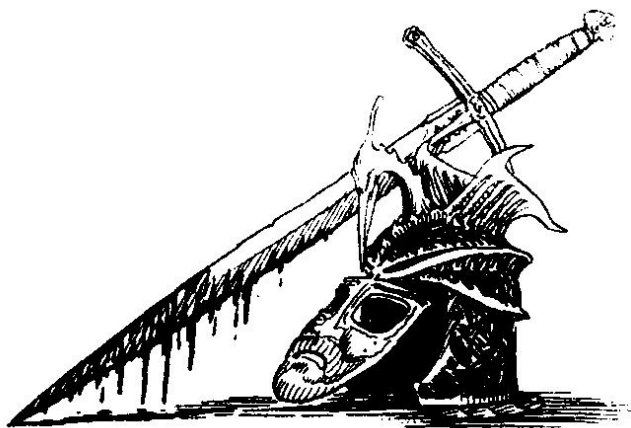
29

Afferri la grata e tiri con tutta la tua forza. Ad un certo punto senti un rumore sordo, e temi provenga dalla tua schiena, ma per fortuna è solo l'inferriata che ha ceduto. Appoggi la grata a terra e ti infili nello stretto passaggio

per atterrare su un pavimento polveroso di un cunicolo scuro e puzzolente.
Grazie al cielo, qua e là ci sono delle torce accese che illuminano un poco il passaggio, ma hai un brutto presentimento. Ti sembra di ricordare dei racconti strani sulle segrete della città: se non sbagli qui sotto venivano gettati non solo briganti ed assassini, ma anche creature indemoniate e deformi, infatti chi veniva imprigionato quaggiù non faceva più ritorno, ad eccezione degli scagnozzi di Perfido Jake, a quanto pare.
D'un tratto vedi uno strano oggetto contro una parete. Si tratta di un mucchietto di punte di lancia che trafiggono lo scheletro di qualche disgraziato. Ad ogni modo, lo scheletro stringe nella mano ancora una spada (non è granché, Pip, colpisce con un 7 e aggiunge solo 1 punto di danno supplementare) ed indossa una cotta di maglia che logora è dir poco, la quale riduce i danni di appena 1 punto, ma sempre meglio di niente. Aggiorna il registro, se desideri tenere qualcosa, e poi prosegui fino in fondo al corridoio, giungendo ad un incrocio a T.
Se ti dirigi a nord vai al **102**, se svolti a sud vai al **191**.

30

Camminando un altro po', e lasciandoti quel gruppo di case alle spalle, giungi nei pressi di un crocevia che conduce fuori dalle colline dove è insediato un grande accampamento al cui centro spicca una tenda alta cinque metri, lunga almeno una cinquantina e larga venti. Dal caos che ne proviene capisci che in molti sono già ubriachi. Sui pinnacoli campeggiano degli stendardi: un serpente dorato dalle fauci spalancate su campo nero. Per proseguire devi per forza attraversare l'accampamento che sembra collocato apposta per controllare il territorio.
L'ingresso è presidiato da un paio di guardie completamente ebbre, che non ti notano nemmeno.

Dentro c'è un odore sgradevole, un misto di sudore e birra rancida. Ci saranno una cinquantina di soldati, radunati in vari gruppetti. Sulla tua destra c'è un tizio dietro al bancone improvvisato che serve da bere alla milizia, poi noti un folto gruppo di energumeni al centro dell'accampamento tutti presi ad urlare e bere come spugne: sembra stiano assistendo a sfide di qualche tipo. Dall'altra parte delle tende invece si trova l'uscita presidiata da un gruppo di sei guardie.
Se vuoi avvicinarti al bar vai al **139**, se invece ti avvicini al gruppo rumoroso vai al **183**, infine puoi dirigerti all'uscita al **262**.

31

Scatti fuori dalla folla addentrandoti nel cortile, nel bel mezzo delle guardie. Si sollevano brusii di stupore, mentre corri evitando cavalli, cavalieri ed asce; anche le guardie ubriache rimangono sorprese dal tuo assalto. D’un tratto Jake si alza in piedi, vedendo che stai correndo verso E.J. : non hai capito se ti abbia riconosciuto, ma al momento conta poco. Il perfido bellimbusto grida ai suoi uomini di fermarti immediatamente.

Per tua fortuna il primo gruppo di guardie che ti corre incontro è quello peggio in arnese: ti raggiungono a cavallo in un batter d’occhio, ma per colpirti devono fare almeno un 8 ai dadi, e con la forza che ci mettono non riescono a procurarti più di 1 punto danno in più. Hanno 15 PUNTI DI VITA a testa e la loro corazza sforacchiata riduce di 2 punti i danni. Sono in tre e si batteranno con te una alla volta, Pip, quindi fai attenzione, e ricordati che non hai ancora E.J. con te.

Se i tre ti uccidono puoi andare mestamente (e ad orecchie basse) al **14**, altrimenti prosegui trionfalmente al **242**.

32

“Sì, eccola.” prendi di tasca i due brandelli e li mostri alla suora.

“Oh cielo! Come è ridotta!”. La suora chiude lo sportellino, poi senti un rumore deciso di chiavistelli, lucchetti e serrature che vengono aperte. Dopo quasi due minuti di rumori di ferraglia, finalmente il massiccio portone si apre ed una anziana suora alta un soldo di cacio afferra dalle tue mani il foglio.

“Bisogna ripararla subito. Eufemia! Buonaventura! Laurentina!” la suora sta chiamando delle consorelle che si precipitano in tutta fretta sbucando da delle porte all’interno del convento.

La suorina mostra loro la pagina deturpata e dopo vari segni della croce la prendono con cura e la portano via.
“Ora se ne occuperanno loro,” ti dice la suorina “sono le nostre migliori restauratrici.”
“Bene. Ora, se non le è troppo disturbo… se potessi vedere Madama Ginevra.”
“D’accordo, seguitemi.”
La piccola monaca zampetta caracollando all’interno dei corridoi del convento, silenti e freddi, e tu la segui. Oltrepassate una porta da cui una rampa di gradini porta sotto all’edificio: qui la suora si fa luce con una candela che fatica a tenere in mano. Ci sono delle celle qua sotto, e tu immagini che siano riservate a chi intende fare penitenza o rispettare voti discutibili come quelli di Ginevra.
La cella della regina è l’ultima, la più lontana, la più fredda e la più buia.
La suora si ferma sulla porta: “Qui dentro la luce non può entrare, dovrete farne a meno. Ho acconsentito che venga temporaneamente interrotto il voto del silenzio, ma non possiamo trasgredire per quello delle tenebre.” Apri la porta ed entri al **47**.

33

Con un gesto poco cavalleresco sfili di mano alla vecchia il suo numero rimpiazzandolo con il tuo.
“Bene, E.J., tra poco tocca a noi.” dici alla tua spada mentre ti alzi.
Intanto la vecchia si è accorta dello scambio: “Ehi, quello è il mio numero.” Protesta.
“Dacci un taglio, vecchia, là c'è n'è uno scatolone pieno.”
“Ah sì?”
La vecchia (che è pure brutta, gobba, zoppa e cieca ad un occhio, oltre che sdentata e con i baffi più lunghi dei tuoi) si alza e prende di tasca uno strano oggetto, sembra

un pupazzetto con degli spilloni infilzati. Lo protende in avanti verso di te e la vedi muoverlo in alto e in basso come stesse facendo dei gesti rituali, mentre pronuncia frasi incomprensibili del tipo: “*Zyweso wekato keoso. Zyweso wekato keoso*.”
La vecchia deve essere un po' picchiatella, stai per andartene quando ti senti improvvisamente pesante, come se avessi un macigno sulle spalle.
“Ma che diavolo...?”
Ti volti verso la vecchia che ridacchia mostrando i denti marci (là dove ci sono): “Ora imparerai a rispettare le donne anziane.”
“Brutta strega, che mi hai fatto?” domandi mentre continui a sentire questo peso che ti rallenta. Non solo, la gente attorno a te ti fissa sorpresa e indica qualcosa sulle tue spalle.
Allunghi le braccia ma non senti niente sopra di te, solo un gran peso.
C'è un grosso specchio a pochi metri, ti avvicini e quando guardi il tuo riflesso nello specchio spalanchi gli occhi: c'è un'ombra umanoide a calvalcioni su di te! Meni due pugni alle tue spalle ma colpisci solo l'aria.
“Ehi, guardate quel cavaliere,” esclama una donna “ha la jella su di lui!”
“Cosa?” esclami.
“È vero!” dicono altri “È proprio la jella.”
Torni dalla vecchia: “Maledetta strega...!”
“Non sono una strega,” ridacchia soddisfatta “solo una jettatrice.”
“Dannazione!”
La jella è una brutta storia, Pip, rallenterà ogni tuo movimento: ciò significa che per colpire con E.J. dovrai lanciare almeno un 7 ai dadi e un 10 con altre armi; e per lanciare incantesimi ti servirà addirittura un 9! Per non parlare delle prove di abilità per superare le quali dovrai sommare 2 al punteggio minimo che ti verrà richiesto.

“Toglimi questa carogna dalle spalle!” esclami alla vecchia.
Questa allunga la mano mostrando il palmo: “Certo, per 1000 pezzi d'oro.”
“Cosa? Sei pazza? Io... sono nullatenente.”
“Sei anche avido oltre che maleducato, eh? Ben ti sta, tieniti la jella.”

Se cedi al ricatto ed elargisci 1000 pezzi d'oro alla jetattrice questa ti libererà dalla jella e brontolando potrai andare allo sportello al **73**. Se non vuoi cedere al ricatto puoi andare lo stesso al **73** ma ricordati degli svantaggi dovuti alla jella, almeno finché non troverai un modo per liberartene.

34

“Presto detto.” il professore colpisce un pulsante sullo scrittoio e d’improvviso una botola si apre sotto i tuoi piedi… cadi su uno scivolo che ti porta un po' tortuosamente al **285**.

35

“Salve.” saluti cordialmente, ma il vecchio ti aizza contro il bastone.
“Come osi salutarmi cordialmente, stolto, non sai che io ho servito l'Uno ed il Grande Occhio? Io vedevo tutto con le magiche pietre veggenti, al mio volere si piegavano eserciti di orchi e di troll, ma poi degli stupidi pastori d'alberi distrussero la mia torre...”
“Pastori d'alberi?” il vecchio è tocco, Pip.
Se vuoi provare a parlare con il vecchio dalla lunga barba bianca vai al **243**, oppure al vecchio che porta al collo un medaglione a forma di pentacolo al **115**. Infine puoi

tornare alla Mappa del Livello 2 e scegliere una nuova destinazione.

36

Secondo la regina Ginevra troverai Lancillotto al di là delle colline, nelle terre della Dama del Lago: non hai che da metterti in marcia.
Il sentiero si inerpica presto su per la collina e con tutta la ferraglia che ti porti dietro non è certo semplice seguirlo; considerando anche che sei leggermente fuori forma, il quadro che ne risulta non è confortante.
Dopo mezz'ora di cammino il sentiero si biforca: un ramo continua a salire lungo il versante (**182**), mentre l'altro discende a valle (**97**).

37

Non credi ai tuoi occhi Pip, sei davanti ad un negozio di articoli magici decisamente curioso. L’insegna recita: “*Da Cody, la magia al servizio della tua bellezza: pozioni rassodanti e anticellulite, abbronzatura 'fulminante', martellate per colorazione delle unghie.”*
A quanto pare Cody si è adeguata alla moda del momento ed ha lanciato una nuova catena di incantesimi e pozioni.
Entri nel negozio; dentro si trovano varie nobildonne e cortigiane sedute in attesa del loro turno, che parlano della loro pelle, del loro seno, della cura di pozioni che stanno seguendo e di un mucchio di altre vanità.
“Eccomi, eccomi!” esclama una voce dal retrobottega, poi ecco comparire Cody. È cresciuta un po’ dall’ultima volta ed è diventata davvero una bella ragazza che sia dovuto alla maturazione, o ai prodigi dei suoi sortilegi?
“Pip!” esclama “Finalmente!”

“ *Finalmente* un accidente!” esclami indispettito. “Mi sono svegliato appeso come uno spaventapasseri, disarmato e vestito di stracci. E non ti sei nemmeno presa la briga di venirmi a spiegare cosa stia succedendo.”
“Mi spiace, ma come vedi ho un’attività da mandare avanti, dovevo aprire il negozio, se aspetto che ci pensi una delle mie dipendenti...”
“Da quando usi la magia per scopi estetici?”
“Da quando è diventato un affare: tutte le dame del regno vogliono rimanere giovani e belle, affascinanti e con la pelle abbronzata… per via delle feste, hai presente, no?”
“No, nessuno mi ha mai invitato a nessuna festa, nemmeno a quelle in mio onore.”
“Per forza, guarda come vai in giro, sembri uno spaventapasseri!”
“Cody, comincia col darmi il mio libretto di magie e a dirmi dov’è Merlino e cosa diavolo stia succedendo.”
“Sarà meglio se parliamo in privato.” Cody torna nel retrobottega e ti fa cenno di seguirla, mentre le clienti ti guardano storcendo il naso.
Il retrobottega di Cody è pieno di scaffali con ampolle, boccette, vecchi libri, candele, vasetti con polveri di vario tipo, ed altre cose ancora.
“Siediti lì, prima pensiamo al tuo look, un eroe come te non dovrebbe andare in giro così.”
“Ehi, sei tu che mi hai lasciato appeso al trespolo nel campo di grano.”
“Pensavo non ci sarebbe più stato bisogno di te, che ci posso fare?” prende delle polveri e degli strani ingredienti per macinarli con un pestello, poi ti lancia addosso la mistura farfugliando strane parole … e d’incanto eccoti lavato, profumato e vestito di tutto punto, con un bella Giubba di Pelle di Drago (che ti permette di ridurre di ben 5 punti il danno a ogni colpo subito).
Poi Cody si piega e prende un foglietto ripiegato che

stava sotto un piede di un comodino e te lo porge: “Questo è il tuo libretto.”
“Grazie.” rispondi freddo prendendo il tuo foglietto con le magie (a proposito, lo trovi nell’**Appendice I** in fondo al libro).
“Allora, cosa vuoi sapere? Di Merlino? Del re? Di E.J.? Di Camelot? Cosa?”

Beh Pip, cosa vuoi sapere?
Chiedi di Merlino? Vai al **135**.
Chiedi del re? Vai all’**87**.
Chiedi di E.J.? Vai al **162**.
Chiedi di Camelot? Vai al **15**.

38

Hai a disposizione tre lanci, Pip, ma sei ubriaco come uno struzzo e le tue facoltà sono un po' indebolite.
Per fare centro dovrai ottenere un 11 o un 12 ai dadi, mentre con un 2 mancherai totalmente il bersaglio infrangendo una delle bottiglie del birraio che, oltre ad inseguirti con un bastone, ti chiederà un risarcimento di 10 pezzi d'oro.
Se vinci vai al **117** altrimenti vai al **198**.

39

Ti avvicini al gruppo: c’è una discussione animata tra alcuni individui che portano dei sontuosi abiti gialli e altri tizi che ti sembrano più contadini e bottegai della zona. Incuriosito tendi l'orecchio e capisci quasi subito che gli uomini in verde altri non sono che membri del “Movimento per l'Indipendenza della Cornovaglia” che stanno raccogliendo delle firme.
Un tizio di nome Cadoc che sostiene di essere il nipote

del duca Gorlois rivendica con fermezza il diritto all'indipendenza della sua regione e sembra disposto anche a muovere guerra contro la Britannia per farlo.
L'atmosfera diventa però molto calda quando una massaia, innervosita dagli Indipendentisti, afferra una forma di formaggio fresco e la lancia in faccia a Cadoc scatenando una rissa paesana a suon di forconi, mattarelli, bottiglie di terracotta e vanghe.
“Forse è meglio defilarsi.” suggerisce E.J.
“Buona idea.” rispondi, ma non fai in tempo a fare un passo indietro che vieni colpito alla testa da una brocca di vino rosso di non eccelsa qualità (perdi 1 PUNTO DI VITA).
Se vuoi farti coinvolgere in questa volgare rissa da strada vai al **138**, altrimenti soffoca la tua rabbia e ritorna al **210** a scegliere un'altra destinazione.

40

Cara vecchia Glastonbury, non ci mettevi piede da tempo, sebbene tu abbia passato gli ultimi diciassette anni in un campo qui vicino. Dolci ricordi d'infanzia affiorano nella tua mente con nostalgia.
Sembra che la notizia della caduta di Perfido Jake abbia già raggiunto la gente, perché come per magia il villaggio è tornato in vita, le botteghe hanno riaperto, i mercanti hanno ripreso la propria attività e la gente è ritornata in strada per svolgere le proprie faccende.
Ad occhio e croce, Pip, il paese è rimasto uguale dall'ultima volta ad eccezione di tre edifici: la chiesa, una costruzione dentro ad un parco ed un terzo da cui provengono urla e vociare confuso.
Se ti rechi verso la chiesa vai al **214**, se ti dirigi verso quello dentro al parco vai al **210**, se invece scegli quello da cui provengono le grida vai al **24**. Oppure puoi andare verso la collina del tempio al **120**.

Se ti servisse puoi sempre andare dall'erborista al **94** o dall'armaiolo al **148**.

Altrimenti puoi sempre tornare al crocevia al **151**.

41

Se è la prima volta che vieni a questo convento vai al **123**.
Se ci sei già stato vai all’**85**.

42

Hai fatto fuori tutte le guardie presenti in sala, Pip, ed ora le donne scappano fuori urlando. Trovi un bel po' di oro nelle tasche di questi briganti, 200 pezzi d'oro in totale, e varie gemme e pietre preziose per il valore di altri 100 pezzi d'oro. Se ne hai bisogno puoi prendere una cotta di maglia (-3 danno) ed una spada (colpisce con un 5 e procura +2 danno). Esci dalla sala del trono e ti ritrovi in quella che era la sala d'attesa, dove nobili, cittadini, ambasciatori attendevano udienza con il re, e ora invece c'è solo sporcizia, vino, fracasso e guardie ubriache.
Attraversi la sala per entrare nel Posto di Guardia. Quattro guardie stanno sedute a giocare a braccio di ferro con dei coltelli infilzati ai bordi del tavolo, in modo che chi perde si taglia; ci sono anche qui brocche di vino quasi vuote ma le guardie non sono ancora ubriache come quelle di prima. Inoltre legato con una catena al muro scorgi un feroce mastino che si alza sulle zampe posteriori e ringhia non appena metti piede nella stanza.
“Buono, Lucifero, buono.” una guardia accarezza il cane ma questo non si calma, e così la tua presenza viene notata.
“E tu da dove arrivi?” domanda una guardia alzandosi in

piedi, “Non puoi stare qui, lo sai che è un grave reato contro la Corona addentrarsi nel castello senza il permesso del re?”
“Re?” sbuffi, “Perfido Jake è solo una canaglia.”
Le guardie balzano in piedi e sguainano le spade: “Hai offeso il re, questo è un reato molto grave, da pena capitale.”
“Avanti,” li sfidi, “uno alla volta o tutti assieme?”
La guardia sorride e con una mano libera il mastino dalla catena: “Avanti Lucifero, vai a prenderti il pranzo.”
Il mastino si lancia contro di te con le fauci spalancate: possiede 20 punti di vita, colpisce con un 4 e quando morde procura 3 punti danno supplementari.
Se lo sconfiggi vai all’**84**, altrimenti il mastino ti spolpa per bene al **14**.

43

Gli zombi sono tre, hanno 15 PUNTI DI VITA ciascuno, colpiscono con un 8 e procurano 1 punto danno supplementare. Poca roba per un impavido eroe come te, vero?

Se li fai a brandelli trovi un pugnale d'osso (+1 danno) e un bottino di monete e gemme del valore di 30 pezzi d'oro, non male per degli straccioni puzzolenti. Ora puoi avvicinarti al mausoleo al **114**, oppure andartene al **184**. Se invece gli zombi ti adoperano come portata principale del loro pranzo, ti aspetta il **14**.

44

Uhm, vuota, la cella è vuota, Pip, a parte la fanghiglia sul pavimento.
Torna al **102** e fai un'altra scelta.

45

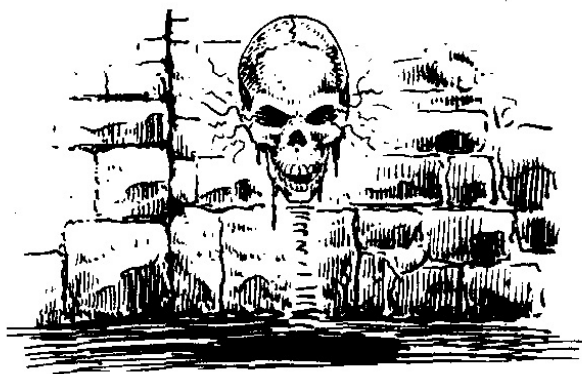
Gesù, che orrenda bestiaccia, ma ora ha finito di sollazzarsi con i cadaveri dei defunti, resta da capire cosa diavolo ci facesse qui una Viverna.
Ad ogni modo, la Viverna assieme ai suoi resti lascia anche un discreto tesoro: trovi infatti 400 Pezzi d'oro, diamanti, rubini, smeraldi e zaffiri per un valore di 1000 Pezzi d'oro, e vari anelli, catenine e collane del valore di altri 300 Pezzi d'oro. Trovi anche un pugnale dal manico dorato (+1 danno), due boccette di balsami (+3 PUNTI DI VITA) e due pozioni risananti (+4 PUNTI DI VITA).
Infine, incastrato tra le scaglie della zampa sinistra del mostro noti un foglio ingiallito arrotolato, si tratta dell'incipit di una preghiera che inizia più o meno così: "Giorno d'ira sarà quel giorno..." ecc. ecc., purtroppo ci sono solo pochi versi perché la pagina è strappata.
Se vuoi conservarla segnala tra gli oggetti come "*Dies Irae* parte prima".
Se sei in cerca della seconda parte del *Dies Irae* puoi tornare indietro al **90** ricordandoti che se tornerai qui dentro la Viverna non ci sarà più, e nemmeno il tesoro. Altrimenti vedi un'apertura a nord al **173** ed una a sud **137**.

46

“Benissimo, sei davvero un fenomeno,” esclama il prof, “ora la vita per me ricomincia da capo!”
“Addirittura? Beh, cosa ho vinto?”
“La cella qui a fianco, sembra vuota, in realtà c'è un vano nascosto nel muro che contiene un'ascia che ti sarà utile. Devi solo spingere un mattone sporgente nella parete.”
Ringrazi il professore ed esci dalla cella al **13**, ricorda che per trovare l'ascia nascosta dovrai sottrarre 20 al paragrafo in cui ti troverai.

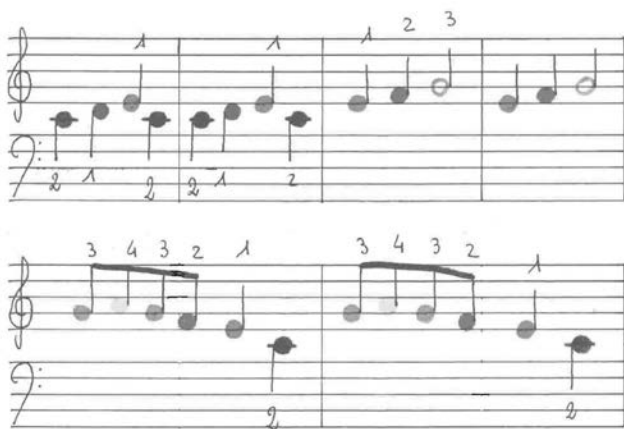
47

Entri nella cella buia ed umida, dopo che la porta viene chiusa alle tue spalle ti trovi immerso nelle tenebre più profonde.
“Qui non si vede niente.” sbotta E.J.
“Fa’ silenzio.” le rispondi.
“Si comprendono molte più cose al buio che innanzi alla luce, piccola spada.”
È una voce gentile di donna che parla nel buio.
“Ehi, io non sono piccola.” bofonchia E.J.
Le dai una pacca sull’elsa: “Ti ho detto di tacere.” poi guardi nella direzione della voce, “Madama, siete voi?”
“Qui al buio siamo tutti uguali,” risponde “non ci sono re, regine, cavalieri e servitù. Ma solo individui, così come siamo in realtà.”
“Certo, certo… ehm… Madama…”
“Ginevra, qui sono solo Ginevra.”
“Sì… Ginevra… ho bisogno del vostro aiuto. Il re, vostro marito, beh… sta parecchio male…è ridotto ad un pallido vecchio… ed il regno senza Re Artù è destinato a crollare. Mordred ne ha approfittato… insomma, Madama, c’è bisogno che vi riconciliate con lui… senza di voi è perduto… senza di voi saremo tutti perduti…”
La regina tace per un po’, poi risponde: “Io ho voltato le spalle a mio marito ed al mio popolo, ed ho indotto il migliore cavaliere del regno a tradire il suo amato re…”
“Il secondo miglior cavaliere…” bisbiglia E.J.
“…il nostro fugace amore non poteva avere seguito, consumata la passione ci siamo resi conto di quanto avevamo fatto, di quanto siamo stati sciocchi… pertanto, ci siamo separati, ognuno per espiare la propria colpa… io mi sono ritirata ad una vita di clausura, facendo il voto delle tenebre, perché i miei occhi non siano più tentati e per riflettere ogni giorno su quanto ho commesso.”
“Voi conoscete il Re meglio di me, Maestà, se ritornaste da lui invocando il perdono, sono certo che ve lo

concederà.”
“Questo non è possibile, ormai è troppo tardi. Ed io sono rea di alto tradimento.”
“Artù ha bisogno di voi, Milady.”
Senti la regina piangere nel buio: “Se ciò che dici è vero, dovrò rompere il voto di clausura che ho fatto di fronte a Dio…”

“La promessa che avete fatto al Re di fronte a Nostro Signore il giorno delle nozze viene prima del voto di clausura, maestà.”
La regina cerca di smettere di piangere: “Hai ragione, forse il Signore ha ascoltato le mie preghiere e mi sta concedendo una seconda possibilità.”
“Ne sono certo, maestà.”
“D’accordo. Raggiungerò Artù questa sera stessa. Grazie.”
“Un’ultima cosa, maestà. Per salvare il Re c’è un’altra persona che devo condurre al suo cospetto perché chieda perdono, ma non so dove sia… dov’è sir Lancillotto, maestà?”
“Lancillotto… è tornato all’isola della Dama del Lago… al di là delle colline, all’interno del Lago Fumoso. Lo troverai là.”
“Grazie, Maestà.”
“Grazie a te, sir Pip.”
Ben fatto, Pip, ma ora non hai tempo da perdere, devi trovare al più presto Lancillotto.
Quando ti troverai davanti alle colline inverti il numero del paragrafo in cui ti troverai; per il momento, torna al **184**.

48

Non appena apri la porta vieni inondato da una cacofonia ad altissimo volume che ti spacca i timpani (e ti fanno perdere 2 PUNTI DI VITA, uno per timpano). Con tua enorme sorpresa vedi una improbabile orchestra di zombi che cerca di suonare con strumenti di vario tipo, mentre il loro maestro, dagli occhi fuori dalle orbite, inveisce contro di loro, pungendoli ripetutamente con una grossa forchetta.
“Io sono il grande maestro Stokakkien!” urla “Compositore di corte presso i Goti, i Galli e gli Scoti!

Che più di tutti hanno apprezzato il mio genio musicale! Ed ora voi suonerete come una vera orchestra o giuro che vi darò in pasto al Leviatano!”
Non appena gli zombie ti vedono accennano a lasciare gli strumenti e a saltarti addosso, ma il maestro li fulmina (con un bel Dito Di Fuoco): “Come osate muovervi senza mio preciso ordine?! Non ho ancora trovato l'ultima nota dello spartito e resteremo qui a provare finché non avrò scoperto quella giusta!”
Poi di colpo si volta verso di te: “Ah! Sei tu che stai distraendo la mia orchestra?” tuona, con un occhio che si gonfia fino ad uscire dall'orbita ed una grossa vena che pulsa sulla fronte. “Guarda questo spartito, e dimmi come concluderesti la melodia, altrimenti giuro che ti fulmino sul posto!”
Il maestro Stokakkien è davvero imbufalito, sarebbe capace di tutto, anche di lanciarti una Palla di Fuoco, meglio assecondarlo.
Prendi in mano lo spartito, Pip, hai un minuto per dare la risposta:

Se credi che la melodia andrebbe conclusa con MI-LA-RE (due volte), vai al **229**.
Se invece ritieni sia più corretto con FA-SOL-RE (due volte) vai al **288**.
Oppure con RE-SOL-DO (due volte) vai al **263**.

49

Non appena ti avvicini ti accorgi che si tratta di una famigliola e del loro carro circondati da tre soldati che portano le effigi di un serpente dorato dalle fauci spalancate su campo nero.
Noti subito che la famiglia, composta da marito e moglie con una giovane figlia, è terrorizzata, e da buon cavaliere senti il dovere di intervenire.
"Ci sono problemi?" domandi avvicinandoti.
"Vattene, non sono affari tuoi." ti intima uno dei soldati stringendo la spada in mano.
"Sono un cavaliere di Camelot, e queste persone sembrano in difficoltà." rispondi a tono.
I soldati ora portano la loro attenzione su di te.
"Bene, bene, abbiamo un eroe qui." commenta uno a voce alta.
"E non un eroe qualsiasi," continui tu, " bensì il più grande eroe di tutta la Britannia!"
"Siete forse sir Lancillotto? Credevo vivesse da eremita."
"Quello è il *secondo* grande eroe di tutta la Britannia." sottolinei.
"Dunque voi siete..."
"Ebbene sì." ti pavoneggi.
"Ragazzi, è proprio lui...è sir Sip!"
"Pip!" esclami "Mi chiamo Pip! Non Sip! Che razza di nome sarebbe Sip?"
Comunque ora i soldati non fanno più tanto gli sfrontati, anzi, le loro spade tremano.
"Noi stavamo solo riscuotendo il giusto tributo da queste

persone,” balbetta uno “per conto del Conte Claudas.”
“Queste terre sono libere, non ci sono tributi da pagare. Ora andate via, e se ci sono problemi dite a questo conte di venire da me.” I tre soldati restano immobili, ma non appena fai il cenno di sguainare E.J., scattano all'indietro e si mettono a correre.
La famiglia che hai salvato ti ringrazia di cuore, e la signora insiste perché tu prenda un vasetto della sua marmellata di ribes. Se vuoi tenerla, segnala tra gli oggetti. Chiedi loro come fare per attraversare il lago e ti indicano la strada per l'imbarcadero, dopo di che li saluti e ti allontani. Vai al **165**.

50

“Ma quale aardvark artificiale...” ti deridono.
“Ora basta,” digrigni i denti sguainando E.J. “Non ho tempo per rispondere alle vostre domande, ho bisogno della coppa che avete vinto alla pesca parrocchiale.”
“Vuoi la nostra coppa?” domanda Ysbaddaden intimorito “Bastava dirlo subito.”
Il ragazzo si allontana un momento e poi torna con il Graal, quando te lo porge vedi che dentro è pieno di incrostazioni: “Ma che diavolo ci avete fatto?”
“Abbiamo fatto un esperimento,” ti risponde “abbiamo sbattuto delle uova con lo zucchero e un po' di vino dolce di mio zio. Così, tanto per farci mangiare qualcosa di dolce.”
“Speriamo funzioni lo stesso.” bofonchi cercando di ripulire con il lembo della tua maglia (sudicia) l'incavo della coppa.
“Ma a cosa ti serve?” ti domandano.
“Questo, ragazzi, è il Graal. Avete dell'acqua?”
“Certo.” i ragazzi sono sorpresi dalla scoperta, mai immaginavano di avere in casa la leggendaria coppa. Ysbaddaden torna con un secchio d'acqua e ne versa un

poco dentro al calice, ne bevi una sorsata e subito ti senti pieno di forze (recupera tutti i punti di vita persi fin qui). Non c'è alcun dubbio, è proprio il Graal.
“Grazie per l'aiuto, ma ora devo proprio andare, il Re ha bisogno di me.”
Lasci i ragazzi del club in fretta e furia e più svelto che puoi ti dirigi verso la casa di riposo dove Artù aspetta il tuo ritorno.

Vai al **51.**

51

Porti il Graal al capezzale del Re e lo porgi alla regina che vi versa all’interno dell'acqua mista a idromele. Ginevra aiuta Re Artù a bere dalla sacra coppa, mentre tutti attendono con speranza e timore una magia di qualche tipo che riconsegni loro l'amato re.
All'inizio Artù sembra sempre debole e malato poi, d'improvviso il suo volto ringiovanisce fin quasi a risplendere.
Tra il visibilio generale il Re sbatte gli occhi e, aiutato da Ginevra, solleva il busto: “Fratelli miei carissimi.”
Mai parole furono più dolci. Cascate di lacrime di gioia inondano la stanza mentre Artù prende sempre più vigore: “Kay, fratello mio, cosa è accaduto?”
Sir Kay, in ginocchio davanti al fratello, gli risponde con voce commossa: “Un maleficio ha colpito voi ed il vostro regno, sire, Mordred ha assoldato i più feroci cavalieri e briganti della Britannia e non solo per conquistare l’isola. Voi eravate perduto, e con voi lo eravamo anche noi. Ma sir Pip ha riportato al vostro capezzale vostra moglie e il vostro più amato cavaliere, Lancillotto, e con essi il Sacro Graal, dal quale avete bevuto.”
Il Re guarda verso di te, in piedi in fondo alla sala: “Sir Pip, ancora una volta è voi che devo ringraziare. Avete salvato Camelot.”

“Non ancora, sire,” rispondi “Mordred sta per lanciare il suo attacco finale ai reami ancora liberi della Britannia. Dobbiamo intervenire, e dobbiamo farlo questa notte.”
“Sì, hai ragione.” il Re guarda i suoi cavalieri “Kay, Gawain, Percival.”
“Sire!” rispondono prontamente i cavalieri.
“Richiamate tutti i cavalieri della Tavola Rotonda, dite loro di armarsi, di lasciare ogni gozzoviglia o impresa in cui siano impegnati. Fate loro sapere che Re Artù avrà bisogno di loro e che li attenderemo a cavallo al calare del sole sulla piana di Camelot, all'ingresso della Foresta di Dendreath.”
“Sarà fatto, sire.” i tre cavalieri, rincuorati da quel miracolo escono immediatamente dalla stanza del Re per adempiere al loro compito.
Artù guarda poi sir Pellinore: “Pellinore, vecchio amico di tante battaglie, porta al tuo Re la sua armatura, il suo scudo, il suo cavallo e la sua spada, perché in questa notte guiderà l'esercito di Avalon per un'ultima grande battaglia”.
Pellinore s'inchina di fronte al Re ed esce anche lui.
“E tu, Lancillotto, caro amico mio! Ora che abbiamo seppellito i nostri rancori marcerai al mio fianco in testa ai Cavalieri della Tavola Rotonda?”
“Oh mio signore, potessimo combattere soli tu ed io!”
Il Re sorride, discende dal letto e abbraccia fraternamente Lancillotto.
“C'è ancora un problema, sire.” dici “Merlino. Avremo bisogno anche di lui, nessuno sa dov'è, forse voi...”
Il Re si volta a guardarti: “L'ultima volta che lo vidi parlò della dimensione Astrale.”
“Oh Gesù…”
I ricordi di una passata avventura riaffiorano nella tua mente: “Dove abitava il fantasma Grunweazel?” *dum da dum dum*. Ti volti, come sempre senza speranza, cercando di capire da dove provenga quella dannata

eco…
“Esatto, proprio lì…”
“Ma… l’ultima volta non è stato semplicissimo andarci… ricordo un Wyrm guardiano con circa mille PUNTI DI VITA…”
“Beh, però ce l’avevi fatta, no?”
“Sì, ma perché avevo lo scudo di Uther.” ti lamenti “Sapete dove si trovi?”
“Credo sia ancora a Glastonbury, prima che scoppiasse il finimondo lo avevo dato all'ufficio demaniale e tributario in garanzia per alcuni prestiti: ci servivano per aiutare diversi contadini che avevano perso il raccolto per l'alluvione. Forse è ancora là.”
“Allora è il caso che mi muova. Ci vedremo al tramonto sulla piana di Camelot, all'ingresso della Foresta di Dendreath. Con permesso...”
Senza indugiare oltre, esci dall'edificio in tutta fretta per tornare a Glastonbury al **40**. Ricordati di sommare 27 al numero del paragrafo dell'ufficio demaniale per potere cercare lo scudo.

52

Non appena prendi in mano il vasetto di marmellata di Ribes l'ippocampo drizza il lungo collo e si avvicina al molo facendo ampi gesti con la bocca: pare proprio che ne voglia ancora. Apri il vasetto e lo appoggi sulle assi di legno: la creatura lo afferra con la bocca e ingurgita tutta la marmellata, dopo di che si inabissa per saltare fuori di colpo.
“Vi sta ringraziando, cavaliere.” ti dice l'imbarcadero, “credo che ora vi porterà volentieri dall'altra parte del lago, anche se non ve lo consiglio.”
“Perché?”
“Da quando il reame è andato in pezzi sono giunte solo

brutte notizie dall'altra parte del lago. Prima c'era il valoroso Lancillotto a vegliare su quei villaggi, che erano spesso preda dei briganti, ma ora che non c'è più sono diventate terre di soprusi, violenze, furti ed omicidi. Qualunque motivo vi porti là, sappiate che andrete incontro ad un sacco di guai. Prendete questo fischietto, quando vorrete ritornare da questa parte non dovrete fare altro che soffiarvi dentro.” Segna il fischietto sul registro. Ringrazi il barcaiolo pagandolo con un pezzo d'oro e sali sulla zattera. In men che non si dica l'ippocampo ti porta dall'altra parte.
Vai al **130**.

53

SPLATCH!
È il rumore di un corpo umano che viene schiacciato, Pip. Il tuo.
Vai al **14**.

54

Dai un'occhiata alla parete e vedi che in effetti c'è una pietra che sporge rispetto alle altre, la spingi ed un vano segreto si apre nel muro. Dentro trovi una cotta di maglia di ottima fattura, ridurrà i danni di ben 4 punti, Pip, un bel colpo. Lo gnomo aveva detto la verità.
Ora torna al **102** e fai un'altra scelta.

55

Mostri il lasciapassare alla guardia, che si tira indietro: “Dannazione, sei tu che hai ucciso la Furia?” balbetta. “Fatelo passare.”
Senza altri impedimenti, esci dall'accampamento.
Il sentiero si inerpica per le colline, incontri alcuni pastori della zona che ti indicano la grotta dove

Lancillotto vive isolato da quanto ha lasciato Camelot. Vai al **20**.

56

"La prego, devo vedere Madama Ginevra, ne va delle sorti del regno."
"Madama Ginevra ha fatto il voto del silenzio e delle tenebre, non parla con nessuno, non vede nessuno. È stata la sua scelta per espiare il peccato carnale da lei commesso."
"Se le potessi parlare anche per solo un minuto… potrei darle la possibilità di riparare a quanto causato."
"E come?"
"Salvando la vita al re."
"Se intendete quel farabutto del reggente Jake per me può anche bruciare all'inferno."
"No, no… intendo il vero Re. Artù. Non gli manca molto da vivere ancora, e Ginevra può aiutarlo a guarire. La prego."
"Uhm…Artù era una brava persona, un buon re… ma il voto di Madama Ginevra è vincolato al volere del Signore e non può essere spezzato, a meno che…"
"A meno che…?" domandi.
"A meno che…?" ti fa eco E.J.
"Voi cavaliere non compiate un'impresa gradita a Nostro Signore."
"Vada avanti." rispondi.
"Tempo fa un impudente per scommessa si è introdotto di nascosto nel nostro convento ed ha rubato dal libro delle preghiere di San Gervasio da Newbury la pagina contente il *Dies Irae*. La bravata gli è costata una maledizione da parte dello stesso Beato, ma la pagina strappata non ha ancora fatto ritorno al nostro convento."
"Non aggiunga altro, sorella, come si chiama questo gaglioffo?"

"Onofrio da Chichester, nipote di secondo grado del Beato Protasio da Maidstone, protettore dei produttori di formaggio di pecora. Credeva che avere un beato in famiglia lo proteggesse dalle maledizioni divine."
"E dove lo trovo?"
"Ah non lo so, facile che stia a sbronzarsi da qualche parte come al solito. Prendete questo rosario e che il Signore vi protegga." La suora fa passare dalla feritoia un rosario (segnalo tra gli oggetti) e poi con un colpo secco chiude lo sportellino.

Sembra proprio che per potere vedere Ginevra tu debba ritrovare questo disgraziato, Pip. Puoi cercarlo alla locanda (**133**), all'emporio (**199**), al cimitero (**225**) oppure puoi tornare al crocevia al **151**.

57

"Sottoponiamolo ad un test." suggerisce Culhwch "Noi conosciamo a memoria tutte le sue imprese, quindi non sarà difficile prenderlo in castagna se risponde sbagliato."
Il gruppo si raduna parlottando in gran segreto e tenendoti a debita distanza, dopo di che i ragazzotti brufolosi ti fronteggiano e Ysbaddaden parla a nome del club:
"Durante la tua avventura nel Regno dei Morti ti sei imbattuto in un Jinn, uno spirito demoniaco mediorientale, con quale oggetto sei riuscito ad asservirlo?"
Bella domanda, Pip, te lo ricordi?

Se rispondi "l'anatra magica" vai al **241**.
Se rispondi "l'anello formicolante dello zombi" vai al **127**.
Se rispondi "l'aardvark artificiale" vai al **50**.

58

Fai marcia indietro e riprendi la strada verso Glastonbury, ricordi ancora bene dove si trova il passaggio segreto che conduce all'interno del castello. A quel tempo su Camelot gravava una terribile maledizione e il marciume aveva infestato tutto il regno, castello compreso e l'unico modo per entrarvi fu proprio addentrarsi dentro quel tunnel sotto la collina pieno zeppo di trappole. Ti ricordi le trappole, vero Pip? Sono certo che almeno in una ci sei cascato. Poco male, comunque, perché frugando nella tua logora e lercia giubba di cuoio trovi un foglietto di carta sul quale avevi disegnato una mappa del passaggio. Certo, non è proprio un gran disegno, le proporzioni sono assenti e in alcuni punti dei passaggi si accavallano, senza parlare di un punto dove avevi segnato "teleport" che ti ha fatto sballare tutto. Comunque basterà seguire le indicazioni e non dovresti avere problemi.
Ritrovi il sentiero poco fuori Glastobnbury, è sempre lo stesso Pip, pieno di curve, scosceso, con sterpaglie ed insetti ronzanti. Oltrepassi un boschetto dove nessun uccello cinguetta ed un silenzio mortale impera, finché il sentiero non raggiunge una piccola radura e ti trovi di fronte ad una grotta.
L'hai trovato Pip, hai trovato il passaggio segreto per il castello, almeno ti auguri che sia ancora così, perché ti sembra di vedere qualcuno proprio all'ingresso della grotta. Ti avvicini e intuisci che si tratta di nomadi, vestiti in un modo completamente diverso dai britanni, le donne portano delle larghe gonne, grandi e vistosi orecchini e un foulard in testa, gli uomini invece hanno dei grossi baffi neri, portano delle catene d'oro al collo e passano il tempo ad affilare i coltelli.
Non appena ti vedono scattano in piedi e ti vengono incontro: “Chi zei tu? Cosa ci fei qui? Questa è cosa nostra.” l'uomo parla un inglese orribile con un accento

gallese distorto, non possono essere che Romnichels, una etnia nomade del Galles.
“Casa vostra? Questa grotta?” domandi “Vuoi scherzare? È una caverna, dannazione, non è di proprietà di nessuno.”
“Stoi dicendo che siomo ladri?” Il nomade tira subito fuori il coltello mentre dei pezzi d'oro gli cascano dalla camicia sudicia.
“Io...io devo solo entrare in quella grotta,” dici, “non mi interessa chi siete, da dove venite e cosa fate.”
“Questa è cosa nostra, noi siamo orrivati prima.” continua lo zingaro, “Se tu vuoi possare devi pogare.”
“Cosa? Un pedaggio? Ma io non ho nulla.”
“Allora puoi girare il tuo sedere brettone e tornore do dove sei venuto.”
“Sedere brettone? Tornare....ehi, ma che diavolo, questo è il mio regno! Siete voi quelli che dovrebbero pagare per stare qua.”
“Uh, cosa?! Non sorai un altro di quel movimento per l'Indipondonza della Cornovoglia, vero?”
“Fatemi passare, dannazione!” esclami.
“Niente oro, niente possaggio, a meno che...”
“Cosa?”
“Donza gitona!” grida l'uomo, ed in un attimo tutti gli altri della famiglia gli fanno eco: “Donza gitona! Donza gitona!”
“Ma che diavolo è la danza gitana?!”
L'uomo si volta e chiama due giovani: “Hywel! Rhodri!” questi escono dalla grotta con degli strumenti musicali, il primo ha una fisarmonica ed il secondo un violino.
“Un vecchia strega della Docia ci ha maledetti dopo che lei ha pensoto che noi stessimo rubondo il suo oro...” continua il nomade “per questo noi siamo venuti qui. La sua moledizione ha colpito onche noi e i nostri strumenti, ora ogni volta che suoniomo nessuno può resistere dal bollare.”

“Ma che razza di maledizione è?”
“Intendi dire che le moledizioni del tuo poese sono superiori alle nostre?”
“No, è solo che mi sembra una maledizione stupida.”
“Ora oscolta, stroniero...”
“Io non sono stranier...”
“Ti ho detto oscolta,” lo zingaro ti punta il coltello alla gola “Hywel e Rhodri suoneranno e tu bollerai, non potrai opporti alla moledizione, foremo festa e ci sorà ollegria, se riuscirai a bollare fino alla fine della donza gitona allora potrai possare.”
“Ma io non voglio...”
In un attimo la musica parte, una melodia folkloristica dell'est Europa che mai avevi sentito e che magicamente impone alle tue gambe di ballare, in pochi secondi tutti i nomadi danzano cantando nella loro lingua, circondandoti, mentre tu non puoi fare a meno di ballare.

Per vedere se riuscirai a resistere fino alla fine dovrai misurarti con la danza (ed i suoi musicisti) come se fosse un vero combattimento: ogni musicista possiede 15 PUNTI DI VITA (e li spenderanno tutti per suonare, stai sicuro), la loro arte musicante colpisce con un 7, la melodia del violino ha una modificazione al danno di +1, mentre la fisarmonica di +2.
Se la danza gitana ti uccide vai a riposare le gambe al **14**, se invece ce la fai puoi andare al **144.**

59

Il Wyrm dal lungo collo si avventa su di te spalancando la bocca, ma tu, più veloce ancora, porti avanti lo scudo e ti ci nascondi dietro…
Lo scudo brilla magicamente di una luce azzurrognola mentre il colossale Wyrm emette urla strazianti investito

dal suo stesso riflesso: è il momento di attaccare.
Ora il Wyrm possiede solo 50 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6 e procura + 3 punti danno, una bazzecola per un guerriero esperto come te.
Se vinci puoi darti delle arie al **143**, se invece il Wyrm ti mangia per pranzo vai al **14**.

60

Alla tua risposta il vecchio scuote la testa: “Per un attimo ho davvero creduto che voi foste il valoroso sir Pip, ma mi sono accorto in tempo del mio errore di valutazione.”
“Ma io sono sir Pip!” protesti, però il vecchio non vuole sentire ragioni e, dandoti le spalle, fa ritorno al suo nascondiglio.
Non saprai nulla da questa gente, Pip, ti conviene proseguire al **30.**

61

Questo è l'ingresso del campanile, Pip, e qualcuno l'ha anche trasformato in un pollaio, infatti ci sono delle galline piuttosto aggressive a cui non è andata a genio la tua incursione proprio mentre stavano covando. Non ti sembra cortese sterminare i polli della canonica per cui sbatti la porta e torna al **214**.

62

Ti metti in coda e quando è il tuo turno prendi uno dei bicchieri appoggiati sopra al fusto. Sei sicuro dei voler bere questa roba? L'aspetto è quello di una birra chiara e schiumosa, ma si sa, l’abito non fa il monaco…
Se intendi bere vai al **275**, altrimenti se non l’hai già fatto puoi avvicinarti ad un tavolo dove si stanno sfidando a

braccio di ferro al **298**, o in fondo alla sala dove un energumeno dall'aspetto barbaro sta massacrando di botte quattro diavoletti, al **244**. Altrimenti torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.

63

Costeggi la cancellata del cimitero passando per questo sinistro sentiero che serpeggia tra arbusti e rovi fastidiosissimi. Sbuchi alle spalle del camposanto; davanti a te si trovano le colline ed un sentiero che si inerpica da qualche parte, ma allontanarsi senza un valido motivo potrebbe solo sviarti dalla tua missione, forse è il caso che ritorni sui tuoi passi al **225**, a meno che tu non abbia un valido motivo...

64

E’ una vecchia birreria, Pip, già da fuori puoi sentire il baccano degli ubriaconi e l’odore della birra versata su tavoli e pavimento.
Il locale è avvolto in una coltre di fumo, ed è pieno di gente, con interni in legno intagliati, finestre con vetri gialli a lunette, tavoli e sgabelli, ed un lungo bancone di legno, dietro al quale il barista serve varie birre di propria produzione ad alto tasso alcolico. In un angolo, sopra una piccola pedana, un paio di musicisti suonano delle ballate folk con chitarra e violino animando il clima goliardico di quelle persone che non vogliono altro che bere qualcosa in compagnia.
Ti avvicini al bancone e ti siedi su uno sgabello tra un paio di contadini ubriachi.
Il birraio ha modi rudi ed un occhio guercio, e ti si avvicina mentre asciuga dei boccali di vetro dopo averli lavati in maniera approssimativa (ringrazia che li abbia lavati, Pip).
“Che ti porto da bere, ragazzo?” ti domanda.

Cosa domandi da bere, Pip?
Un bel bicchiere di latte caldo (magari appena munto)? Al **221**.
Un boccale di birra? Al **107**.
Un bicchiere di acqua della pompa? Al **156**.

Se non vuoi bere forse è meglio che lasci questo posto, sei certo che tra poco alcuni battibecchi degenereranno in rissa. Puoi tornare sulla strada principale al **124**.

65

Corri come un dannato toccando una prima volta e poi una seconda la linea dietro le spade. Stai nuovamente correndo verso le tre spade dietro al cavaliere per il sesto decisivo punto quando ormai i difensori stanno recuperando la palla chiodata, ti tuffi in un disperato tentativo ed atterri di muso nel fango portando la mazza in avanti, oltre la linea...
Un boato di esultanza esplode dalla tribuna di Glastonbury, hai segnato il sesto punto e la tua squadra ha vinto. Non appena ti alzi vedi Sir Charles Mutthon correre verso la tribuna ospite facendo il gesto dell'ombrello agli scozzesi ed inveendo contro loro: “Anfamiiii! All'immortacci vostraaaaaa! All'immortacci vostraaaaa!”
Nello stesso momento i tifosi di Glastonbury fanno invasione di campo diretti verso di te per festeggiare, in breve vieni circondato ed assalito affettuosamente quando, d'un tratto, il terreno cede di colpo e fai un volo di parecchi metri atterrando su un terreno puzzolente e fangoso.
Ti alzi in piedi e ti guardi attorno mentre ti domandi se ora aggiungeranno ai tuoi soprannomi anche quello di Pip il campione di Pogofilt.
Vai al **140**.

66

Urca che tanfo che c'è qui, Pip, non si tratta solo delle viscere della belva, ma anche i suoi escrementi, e ne ha fatti un bel po'. Chissà che non abbia qualcosa nascosto proprio lì dentro...scherzavo, Pip, non ci avrai creduto, vero? Non sarai così matto da frugare davvero negli escrementi di questa creatura? Se lo sei tappati il naso e vai al **12**, altrimenti torna al **102** che, detto, tra noi, è la soluzione migliore.

67

I ricordi di una passata avventura riaffiorano nella tua mente: "Il fantasma Grunweazel?" *dum da dum dum*. Ti volti, come sempre senza speranza, cercando di capire da dove provenga quella dannata eco…

"Esatto, proprio sul Pianeta Astrale…"

"Mah…l'ultima non è stato semplicissimo andarci… ricordo un Wyrm guardiano con circa mille PUNTI DI VITA…"

"Beh, però ce l'avevi fatta, no?"

"Sì, ma perché avevo lo scudo di Uther." ti lamenti.

"E vallo a riprendere, no?"

"Sapessi dov'è."

"Non guardare me."

"Grazie per l'informazione. E il re?"

"Re Artù è proprio messo male. Prima il suo matrimonio è andato a rotoli," Cody mima delle corna "poi il suo figlioccio Mordred ha cospirato contro di lui fino a dichiarargli guerra. Tutto questo lo ha invecchiato di 20 anni, ora è malato ecco, attorno gli sono rimasti solo alcuni vecchi amici, ma di questo passo credo che non sopravvivrà a lungo…" sospira Cody, "sta morendo di crepacuore… Pip, solo tu puoi salvarlo."

"E dove si trova ora?"

“Alla Casa di Cura di Avalon, circa cinque miglia a nord di Camelot. Ti avviso che non sarà un bello spettacolo.”
“Immagino. E quel farabutto di Mordred? Dove si trova?”
“Al Castello di Tenebra…”
“Cosa?!”
Se sei stato al castello di Tenebra vai al **192**, altrimenti vai a nasconderti…no, dai, vai al **11**.

68

Dopo che hai atterrato Rob il Fabbro il gruppo esulta, capisci che questo qui menava le mani come passatempo ed ora tu gli hai dato una bella raddrizzata. Tutti urlano il tuo nome come ai vecchi tempi ma l'alcool ti sta decisamente stordendo e appena ti risiedi cadi in un sonno profondo.
Vai all' **Appendice II** del Mondo dei Sogni, tenendo presente che non si tratterà di un buon sonno ristoratore (quindi tira direttamente due dadi per vedere in che incubo finisci). Se sopravvivi potrai risvegliarti ed uscire di qui al **124**.

69

Posto interessante questo, Pip, una stanza di 15 metri per 12 piena di casse da morto, ognuna coperta da un vecchio stendardo sporco e sgualcito con l'effige di un cavallo bianco impennato su sfondo rosso...
Conti almeno una cinquantina di bare, forse più. Sulle pareti e sul pavimento sono appoggiate o accatastate varie lance, spade, asce, scudi, elmi e parti di corazze, tutte in cattivo stato.
“Mi pare di aver già visto quello stemma.” borbotti “Ma sì...è quello dei Sassoni...ma che diavolo ci fanno qui? Non hanno il loro Regno Spettrale dei Morti in

Sassonia?”
“Forse qualcuno li ha invitati.” risponde E.J. “Faranno degli scambi culturali.”
“Ho qualche dubbio in proposito.”
Sulla colonna alla tua sinistra c'è un messaggio:

PER IL CAVALIERE NERO: QUESTO È IL SESTO GRUPPO DI SASSONI CHE SONO ARRIVATI, GLI ULTIMI QUATTRO SONO PREVISTI PER IL FINE SETTIMANA.
Ufficio Affari Esteri del Regno Spettrale dei Morti

“Il Cavaliere Nero? Ma non era morto?” domanda la tua fedele spada.
“Certo che è morto, e dove credevi che finisse? A Edimburgo?” rileggi il messaggio con viva preoccupazione “Dieci gruppi di almeno cinquanta bare fanno cinquecento Sassoni...che cosa se ne fa il Cavaliere Nero di tanti Sassoni zombi? Un'invasione? Un'altra volta? A meno che...non sia anche lui alle dipendenze di Mordred...”
“Pensavo che il Cavaliere Nero fosse l'individuo più egoista della Britannia.” dice E.J.
“Già, ma per denaro farebbe di tutto.” strappi dalla colonna il messaggio, lo ripieghi e lo metti via (segna tra gli oggetti il Messaggio per il Cavaliere Nero).
Ora sarà meglio uscire di qui in punta di piedi, a meno che tu non voglia sfidare l'ira di cinquanta Sassoni Zombi...

70

Non dimentichi che la Coccatrice è in grado di pietrificare con lo sguardo chiunque la guardi in volto e lo scudo di Uther fa proprio al caso tuo. Con intrepido coraggio ti lanci contro la zampa del mostro facendo ben

attenzione a non farti prendere.
Per questo scontro ti viene data la possibilità di usufruire, se ancora non lo hai fatto, dell'incantesimo dell'INVISIBILITÀ, in tal caso puoi avvicinarti e provare a tranciare la zampa della Coccatrice al **216**.
Sennò, Pip, devi lanciare due dadi e totalizzare almeno un 8 per raggiungere il tuo scopo, altrimenti la Coccatrice ti colpirà con la sua robusta coda di rettile, schiantandoti contro degli armadi e facendoti perdere 4 PUNTI DI VITA.
Se colpisci la Coccatrice vai al **216**, altrimenti rialzati e preparati a combattere al **106**.

71

Alzi le braccia, acclamato dalla folla, Jake ormai striscia ai tuoi piedi, e i cittadini di Camelot sull’onda della caduta del loro perfido (di nome e di fatto) reggente iniziano la rivolta armati di bastoni, forconi e zappe. Le guardie di Jake vengono assalite e bastonate, le belle cortigiane che se ne stavano loro accanto vengono inzuppate di fango e letame, e rasate in testa. Tutti i seguaci di Jake vengono radunati davanti a te.
“Non uccideteli: la loro colpa è solo di essere terribilmente stupidi. Spogliateli dell’armatura e delle armi, e date loro stracci e spazzoloni perché ripuliscano le sale e le camere del castello del nostro re. Mettete nelle loro mani le zappe e le vanghe perché rassodino i campi e seminino il grano. Sarà questa per loro la peggior punizione, e per voi la giusta restituzione di ciò che avete subito in tutto questo tempo.”
I cittadini legano ben stretti questi farabutti e poi cominciano ad inneggiarti.
Ben fatto, Pip, Merlino e Re Artù sarebbero fieri di te; ora che il castello è stato liberato devi fare in modo che il legittimo proprietario torni a sedere sul trono di Camelot.

Se hai già incontrato Cody vai al **111**, altrimenti vai al **186**.

72

C'è un buffo ometto dal naso lungo e gli occhiali qui dentro, vestito con un piccolo gilet e delle scarpe di vernice, ti ricorda il vecchio professore di matematica ma c'è qualcosa di diverso in questo qua.
“Oh bizzarro individuo che apristi la porta della mia alcova, sai tu dirmi cosa sia un allofono?”
Che ti aspettavi di trovare qui sotto, Pip, gente normale? E che diavolo sarà mai un allofono? Una nuova creatura immonda del Regno Spettrale Dei Morti?
“Non ne ho la minima idea.” rispondi.
“Un allofono o variante di un fonema è una realizzazione fonica che in una determinata lingua non ha carattere distintivo, ma si trova ad essere in distribuzione complementare con gli altri allofoni dello stesso fonema.”
“Interessante e dove si compra?” domandi mostrando finto interesse.
L'uomo ti guarda con severità: “Quanta ignoranza che c'è in giro, per forza un professore di dizione come il sottoscritto non trova lavoro al giorno d'oggi. Tu, giovanotto, hai problemi di ortoepia?”
“Io...non lo so...sono stato per diciassette anni appeso ad un trespolo, è probabile.”
“Facciamo una prova. Ripeti questa frase: In una conca nuotano a rilento tre trote, cinque triglie e tinche cento.”
Prova, Pip, ripeti la frase ad alta voce, se non ti si inagarbuglia la lingua vai al **220**, altrimenti vai al **149**
Se non vuoi perdere altro tempo con questo tizio puoi chiudere la porta della cella e tornare al **13**.

73

Non è stato facile, Pip, ma ora sei allo sportello davanti all'impiegata grassoccia.
“Dicaaa?”
“Sto cercando lo scudo di Uther Pendragon, mi hanno detto che il Re lo aveva portato qui.”
“...Hmmmlo scudo dice? Un momento e sono subito da lei!” la donna si abbassa per prendere un grosso faldone di carta, e si mette a sfogliare le pagine. “Sì, ecco qua... È giù in archivio.”
“Beh, e non potete andarlo a prendere?”
La donna ti fissa negli occhi: “Non sono pazza. Lo sanno tutti che nei sotterranei di questo edificio c'è una Coccatrice.”
“Una Coccatrice?”
“Esatto. Una maledetta bestiaccia dal corpo di pollo e la coda di lucertola, solo che è grande quando l’intera stanza. Per questo sono l'unica impiegata rimasta. Gli altri sparivano ogni volta che scendevano giù in archivio.”
“E siete sicuri che sia una Coccatrice?”
“Beh, i pochi che sono scesi e risaliti subito hanno parlato di una puzza da letamaio, di arti pietrificati e di piume lunghe un metro sparse ovunque, oltre al verso di quella orrenda bestia.”
“E come ci è arrivata?”
“Un impiegato che è stato licenziato ha portato qui sotto un uovo di una sua gallina e l'ha fatto covare da un rospo.”
“Ho capito. Mostratemi la strada.”
L'impiegata ti fa segno con il dito una porta in fondo alla sala. Borbottando il tuo malumore ti incammini verso i sotterranei.
Vai al **118**.

74

Il birraio sorride: “Bravo, vedo che te ne intendi, a differenza di molti dei bifolchi che entrano qui dentro.” Prende un bicchiere con disegnata un'arpa e spilla dal barilotto di legno una scura birra dalla spumosa schiuma, poi ti serve il boccale. Assaggi la birra, forte, pastosa e dal gusto intenso, con sentori speciali e retrogusto decisamente amarognolo.
“Uso del gesso idrato con malto del Connacht,” ti spiega sottovoce badando che nessuno senta “Gli irlandesi mi forniscono malto scuro, zucchero non raffinato, radice di liquirizia, assenzio ed orzo tostato, è una mia ricetta personale. Sempre che non me la rubino!”
“Ottima.” rispondi bevendo la gustosa bevanda, ti senti subito meglio e recuperi ben 3 PUNTI DI VITA. La finisci alla svelta ed il birraio te ne porge una seconda.
Se la prendi vai al **166**, altrimenti lascia 1 pezzo d’oro ed esci dal locale al **124**.

75

Il tunnel scende nel sottosuolo sempre più, fino a fermarsi davanti ad una massiccia porta: se lo desideri puoi aprirla al **134**, oppure tornare sui tuoi passi al **90**.

76

“AHIA!” esclami per il dolore. Dentro allo zaino c'era una trappola per topi di grosse dimensioni e ti sei appena schiacciato due dita. Perdi 3 PUNTI DI VITA e per i prossimi otto scontri colpirai con un 6 brandendo E.J. e 8 con qualsiasi altra arma.
“Curiosità uccise il gatto.” commenta ridacchiando la tua spada.
Vai alla collinetta del tempio al **227**.

77

“Fare io un errore di calcolo? Come ti permetti?” il professore colpisce un pulsante sullo scrittoio e d’improvviso una botola si apre sotto i tuoi piedi… cadi in uno scivolo che ti porta al **269.**

78

Sousie è a terra, ferita e sconfitta: immediatamente ti lanci contro di lei e le sfili l’anello che porta al dito. Nel momento in cui lo impugni la giovane ha un sussulto, annaspa, e vedi una sorta di gas violetto che le esce di bocca, poi perde i sensi. Levandole l'anello hai salvato Sousie dall'influenza di Morgana, ma non si ridesterà fino a quando non avrai trovato il libro nero di magia di Malegeant all'interno del castello.
Nel momento in cui Mordred capisce cosa è accaduto, comanda l’assalto all’arma bianca: il suo esercito si lancia contro i cavalieri della tavola rotonda e lo scontro ha inizio. Prendi in braccio Sousie e la porti via dal campo di battaglia, sali in sella al cavallo e ti lanci verso l’ingresso del castello dove vedi Mordred arretrare.

Mentre i Cavalieri della Tavola Rotonda partono all'assalto finale contro l'esercito di Mordred, colpito duramente dalla sconfitta di Kaisersousie, ti lanci verso Mordred con il chiaro intento di porre fine al maleficio gettato da Malegeant.
Con i ranghi in confusione oltrepassi agevolmente le linee nemiche facendoti largo a colpi di spada. Non appena entri nel cortile principale del castello, smonti di sella e corri dietro al tuo avversario, che sta oltrepassando l'ingresso per la torre principale.
Ti lanci sulla scalinata a chiocciola che sale verso il laboratorio del mago, urlando il nome di Malegeant;

sbuchi in un tetro corridoio dove trovi Mordred ad attenderti, circondato da una malvagia aura di magia nera.
“È arrivato il momento della resa dei conti, sir Pip. Distruggerò te, Re Artù e tutti i cavalieri.”
“Mi auguro che tu abbia un consistente numero di PUNTI DI VITA, altrimenti farai una brutta fine.” gli rispondi.
Mordred ha 80 PUNTI DI VITA, Pip (contento?), colpisce con un 5 ed infligge con la sua spada magica +5 danni. Inoltre ogni volta che ti colpirà per tre volte consecutive ti lancerà un Dito di Fuoco del tutto uguale ai tuoi (e che infligge 10 Punti di danno). Anche in questo caso non devi uccidere il tuo avversario, ma solamente portare i suoi Punti di Vita sotto i 10.
Se Mordred ti batte vai al **14** se vinci vai al **300**.

79

* (ciascuna guardia)

“D'accordo,” dici “forse abbiamo cominciato male. Che ne dite se rifacciamo tutto da capo?”
“Ma sei anche pazzo oltre che straccione? Vattene via subito o ti facciamo fare la fine di quelli lassù.” e col dito indica i cadaveri nelle gabbie appesi alle torri.
Sembra che questi briganti vestiti da guardie reali non aspettino altro che darti una lezione, chissà invece che non siano loro stessi a riceverla. Ovviamente Pip sei ancora in tempo per fare marcia indietro al **161**, se invece sei del parere che questi bifolchi avanzi di galera meritino una lezione tieniti pronto.
Entrambi posseggono 15 punti di vita, colpiscono con un 7 e con le spade procurano un +2 di danno. Ignora le protezioni perché se vuoi colpire devi farlo bene in faccia, questo significa che anche tu devi fare almeno 7

per colpirli, ma se lo fai puoi aggiungere +3 punti di danno, e con un 11 o un 12 il tuo pugno li spedirà direttamente ko.
Se li stendi puoi prendere una delle loro spade (colpiscono con un 6 e infliggono +2 danno) e una loro cotta di maglia un po' usurata (sottrae 2 punti di danno) ed entrare a Camelot al **188**. Se li frughi troverai 48 pezzi d'oro ed alcune gemme per il valore di altri 40 pezzi d'oro.
Se invece ti danno una sonora lezione finirai in una gabbia di metallo e appeso finché non sopraggiungerà la morte al **14**.

80

Ricordi bene che sala era questa: gli stendardi che pendono dal soffitto, le coppe dorate sulle credenze, le spade e gli scudi appesi alle pareti, i troni del Re e della regina non ti lasciano dubbi, questa era la sala del trono di Re Artù. Ora ci sono solo dei bifolchi con le uniformi di guardie reali che mangiano, si ubriacano e si lasciano andare ad effusioni prive di senso pudico con cortigiane e donne di facili costumi vestite da nobildonne.
Qui è una vera baraonda, Pip, una scena che ti disgusta profondamente.
Il trono è vuoto, ciò significa che Perfido Jake non è qui, ma non hai di che temere, presto lo troverai.
Se vuoi fermare una delle guardie e chiedere dove puoi trovarlo vai al **164**, se invece vuoi uscire di qui vai al **222**.

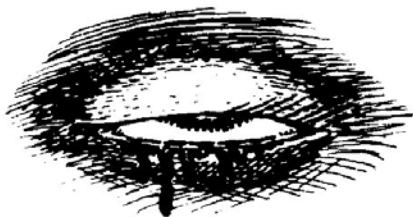
81

Raggiungi il castello di Re Artù, imponente e maestoso. Quanto tempo è passato dall’ultima volta che vi sei entrato… ora però dal castello non senti provenire altro

che chiasso, risate e puzza di ubriachi.
C’è una gran ressa, Pip, tra gente in coda per entrare e le guardie di piantone che fanno una specie di selezione all’ingresso.
Ti avvicini per accedere al castello, ma già in prossimità del ponte levatoio vieni fermato.
“Fatti vedere un po’ ” ti ordina una guardia: per quel che puoi capire, pare che più che alle intenzioni siano interessati al tuo abbigliamento. “Non vogliamo straccioni al castello.”
Sei lavato, profumato e ben vestito (magari con una giacca di pelle di drago), Pip?
Se sì, la guardia ti farà passare al **190**.
Altrimenti devi girare i tacchi e ritornare al **124**, non è il caso di scatenare una baruffa con le guardie qui in mezzo alla gente.

82

STANG!! Con un'ultima poderosa testata atterri definitivamente il gigante, che crolla esanime sul pavimento. Hai un mal di testa allucinante, e ti gira tutto intorno. Un uomo strabico ti sorregge: “Tranquillo, amico, fra poco passa tutto.”
Lo ringrazi: ora che è qui vicino noti che è anche zoppo, gobbo e idrocefalo. Ora che hai steso il gigante anche gli altri abitanti si fanno vicini, e ti accorgi che sono tutti esseri umani, benché abbiano diverse deformità. Ci sono gemelli siamesi, macrocefali, zoppi, storpi, gobbi, individui senza braccia o senza gambe, insomma una vera corte dei miracoli.
“La gente aveva paura di noi,” ti dice lo strabico “e così siamo stati condotti qua giù, ma non siamo malvagi.”
Vivevamo in un lazzaretto dietro il convento di Amesbury, le suore si prendevano cura di noi, poi il nuovo reggente ci ha fatti imprigionare.”

Ti siedi in terra mentre una bambina dal volto peloso ti porge una tazza con una bevanda calda.
“Cos'è?” domandi prendendo la tazza.
“Bevi, ti farà bene.” ti dice lo strabico “È un decotto di nostra produzione.”
Appena bevi il decotto la testa smette di pulsare. Ha un sapore simile alla camomilla di trifoglio, ne bevi ancora fino a finire la tazza. Recupera 6 PUNTI DI VITA.
Ti rimetti in piedi e saluti questa povera gente: “Devo andare, sono venuto per mettere fine alla tirannia di Jake.”
“Non potevi dirlo prima?” domanda il gigante con una borsa del ghiaccio in testa.
“Non me lo avete chiesto.” ribatti.
Lo strabico ti porge un ciondolo a forma di goccia: “Vogliamo che porti questo con te.”
“Io... vi ringrazio.”
“Serve perché tu ti ricordi di noi e ci liberi una volta riportata la pace ad Avalon.”
“D'accordo.”
Vieni accompagnato fino ad un passaggio segreto che conduce a un nuovo cunicolo dei sotterranei; saluti i tuoi nuovi amici e ti addentri nel passaggio. Vai al **215**.

83

D'un tratto avverti un formicolio al dito sempre più fastidioso, ma allo stesso tempo noti che il Leviatano sta arretrando, quasi infastidito da qualcosa. Hai così il tempo per arrampicarti su per la parete e raggiungere la porta senza che il mostro ti assalga. Che fortuna, Pip, il tuo anello per qualche oscuro motivo ha allontanato quella bestia orrenda. Ora torna alla Mappa del Livello II per scegliere un'altra destinazione.

84

Il cadavere del mastino giace ai tuoi piedi, è stato davvero un osso duro, ma non è il caso di rilassarsi, perché le guardie ti sono addosso. Ognuna possiede 15 PUNTI DI VITA, colpisce con un 7, le loro cotte di maglia riducono il danno di 2 punti, e le loro spade infliggono 2 punti supplementari al danno.
Se vinci anche loro puoi racimolare la bellezza di 300 pezzi d'oro, Pip, inoltre trovi in un cassetto due pozioni rigeneranti (che ti permettono di recuperare 3 PUNTI DI VITA ciascuna), e puoi uscire nel cortile al **100**.
Se invece perdi conosci la strada per il **14**.

85

Bussi nuovamente al portone del convento e ancora una volta senti aprirsi lo sportellino da basso.
“Chi è?” domanda la solita suora “Non accogliamo viandanti né vagabondi.”
“Sono sir Pip, sorella, ricorda? Il cavaliere di Camelot.”
“Avete riportato la pagina rubata?”

Se possiedi entrambe le parti della pagina, vai al **32**.
Se hai solo un pezzo o non hai trovato nulla vai al **195**.

86

Entri nel cimitero di Amesbury e subito una ventata di freddo gelido ti attanaglia, il terreno brullo e sconnesso e ricoperto per gran parte da una sottile nebbiolina che ben si addice a questo luogo lugubre. Croci di varie dimensioni e forme escono disordinatamente dal terreno, corvi gracchiano qua e là posandosi sulle lapidi inclinate.
“Che diavolo ci facciamo qua?” borbotta E.J.
Bella domanda, che diavolo ci fai qui, Pip?
Magari sei venuto per ammirare il mausoleo che si erge su tutto il cimitero, alto più di sei metri, oppure per tenerti in allenamento con quei tre morti viventi che stanno uscendo da sotto terra (a meno che non ti sia già battutto con questi zombi, nel qual caso puoi andare diretto al **114**)... per ora vedi emergere solo le mani e le braccia scorticate e putrefatte, quindi sei ancora in tempo per andare via di qua al **184**, altrimenti puoi farti sotto e sgranchirti le gambe al **43**.

87

“Re Artù è proprio messo male. Prima il suo matrimonio è andato a rotoli,” Cody mima delle corna, “poi il suo figlioccio Mordred ha cospirato contro di lui fino a dichiarargli guerra. Tutto questo lo ha invecchiato di 20 anni, ora è malato. Attorno gli sono rimasti solo alcuni vecchi amici, ma di questo passo credo che non sopravvivrà a lungo…” povero Re Artù, sospira Cody, “sta morendo di crepacuore… Pip, solo tu puoi salvarlo!”
“E dove si trova ora?”
“All’ospizio di Avalon, circa cinque miglia a nord di Camelot. Ti avviso che non sarà un bello spettacolo…”
“Immagino. E quel farabutto di Mordred? Dove si trova?”
“Al Castello di Tenebra…”

“Cosa?!”
Se sei stato al castello di Tenebra vai al **175**, altrimenti vai al **211**.

88

“Bravo, bravo!” esclama lo gnomo, “Ci impiega proprio quattro giorni. Nella cella a fianco a questa c'è una pietra smossa, se la schiacci si aprirà un vano segreto con dentro la cotta di maglia magica.”
Ringrazi lo gnomo e chiudi la porta della cella, se vuoi recuperare la cotta magica non devi fare altro che sommare dieci al paragrafo della cella dove è nascosta quando vi entrerai.
Ora torna al **102**.

89

Dopo l'ultima volta avevi giurato di non mettere più piede in quel posto infernale, senza contare tutte le vecchie conoscenze in cui ti imbatterai, ma sembra che tu non abbia molta scelta.
Ricordi bene che l'ingresso si trovava imboccando la via più buia, la strada più sinistra, il percorso più tetro e via dicendo. Se avevi raggiunto il Regno dei Morti dalla chiesa di Glastonbury vai al **214**, se lo avevi raggiunto dal campo di Pogolfit vai al **178**.
Altrimenti puoi scegliere un'altra strada se possiedi un ciondolo a forma di goccia recandoti al **230**.

90

Mentre ti domandi chi è che ogni volta si prende la briga di scavare gallerie sotto i cimiteri, ti imbatti in una porta sulla parete sud (**126**). Il corridoio prosegue in direzione est (**27**) ed ovest (**75**).

91

Sei in una vasta pianura desolata; alle tue spalle si erge un picco invalicabile, e di fronte invece una ragnatela di sentieri collega tra loro una serie di sfere opalescenti di almeno quattro metri di diametro, la cui superficie riflette la luce blu di uno strano sole in un cielo verdognolo.
Tra le numerose sfere di fronte a te vedi una figura che mai avevi visto prima: all'inizio ti sembra un cubo, ma non è proprio un cubo. A seconda di come lo guardi sembra cambiare prospettiva e dimensione, sembra più grande o più piccolo, più vicino o più distante (e la cosa ti sta già dando la nausea).
Che sia quella la nuova casa di Merlino? Sai per certo che il vecchio mago è incline a stranezze e singolarità, non ultime la sua dimora.
Ad ogni modo, qualcuno ha piantato un cartello su cui è dipinta una freccia che punta nella direzione di quella specie di cubo: una scritta afferma testualmente "CASA DEL MAGO MERLINO".
Non hai più dubbi, Pip, intraprendi il sentiero e arrivi alla soglia di questa nuova bizzarra dimora del tuo vecchio mentore. Il problema è questo, da che parte entrare? La casa ha pareti fatte con specchi a due vie, incastrate tra di loro a formare angoli impossibili e geometrie irreali, tanto che la struttura stessa della casa sembra in continuo mutamento. Rifletti, questa diavoleria non ha completamente senso. Ad ogni modo, Pip, devi correre il rischio.

Lancia due dadi, a meno che tu non ottenga un 2 (cosa che ti farà precipitare al **14**) entrerai senza problemi, anche se con un punteggio da 3 a 5 ti taglierai un dito con la perdita di 3 PUNTI DI VITA.

Ora veniamo alla Casa di Merlino che non è una cosa semplice, sia da disegnare che da spiegare.

Non hai ancora ben capito cosa sia un tesseratto, ma ti fa venire la nausea. Dovresti fare un salto all'**Appendice IV** in fondo al libro e seguire le istruzioni, questo è l'unico modo per poter raggiungere il tuo vecchio mentore.

92

La stanza è un truculento mattatoio di carne putrefatta e ossa di zombi; trovi qualche pezzo d'oro (otto) ed una boccetta di balsamo risanante (+3 PUNTI DI VITA).
Ti avvicini ad Onofrio intimandogli di darti la pagina del *Dies Irae*.
“Ehi, un momento, io però ci rimetto solo in questa storia.”
“Vuoi finire come i tuoi compagni?” lo minacci.
“Siamo già morti, tutti quanti, tra poco si risveglieranno nel Regno Spettrale dei Morti, e lo stesso capiterà a me quando mi ucciderai, ed io mi porterò la preghiera addosso, tutto perché non ho avuto una sepoltura cristiana.”
“Vuoi una sepoltura cristiana? È così?”
“Sì, con una bella bara foderata.”
Se possiedi la ricevuta per l'acquisto di una bara vai al **273**, altrimenti Onofrio non solo non ti darà nulla, ma dovrai scendere nel Regno Spettrale per recuperare la preghiera. Ti conviene uscire di qua e trovare una soluzione che non contempli la sua uccisione (**223**), ovviamente quando tornerai qui dentro ci sarà solo Onofrio ad attenderti.

93

“La chiave...” borbotti “ma figurati se lasciano qui la chiave. Anche se ci fosse non la troverò mai. L'avranno nascosta bene, resterò qui una vita, sempre che la

trovi...Ehi!” esclami guardando un chiodo incastrato nello stipite del portone “quella sembra una chiave.”
Ti alzi sulle punte dei piedi e afferri la chiave attaccata al chiodo.
“Chiave del Regno Spettrale dei Morti.” leggi sulla targhetta “È proprio lei.”
Ottimo lavoro, Pip. Ora vedi di entrare.
Inserisci la chiave e senti la serratura scattare.
Vai al **16**.

94

Entri nella bottega dell'erborista, un profumo di fiori ed erbe officinali ti penetra nelle narici, dietro al bancone c'è un uomo grassottello con un nasone che ti chiede cosa desideri, ha una discreta scelta di balsami, pozioni risananti ed erbe che possono esserti utili.

Balsamo risanante	10 pezzi d'oro a boccetta. Ogni boccetta contiene sei dosi e ognuna permette di recuperare ben 10 PUNTI DI VITA
Pozione antiveleno	5 pezzi d'oro a boccetta Ogni boccetta contiene due dosi
Erba pipa	10 pezzi d'oro Se masticata permette di parlare qualsiasi lingua
Fiori di S.Gervasio	8 pezzi d'oro Un potente sonnifero (ci sono tre dosi)
Estratto di Quercia di Albion	30 pezzi d'oro Riporta i PUNTI DI VITA al valore iniziale (singola dose)

“L'estratto di Quercia di Albion è molto raro.” ti dice l'erborista “Ne ho solo due dosi.”

Fai pure la spesa Pip e ricordati di non superare la capienza massima del tuo zaino, poi torna al **40**.

95

Riconosci le iniziali di Malegeant, proprio come ti aveva detto Ansalom. Tuttavia, sai anche che questi in realtà è Mordred, figlio del re, intrappolato con una magia nel corpo di questo vecchio cieco.
“Non lasciarti ingannare dalla magia nera, Mordred,” dici svelando al defunto la sua vera identità “e ricorda chi sei veramente.”
“Cosa… cosa significa?” balbetta il vecchio.
“Cerca di ricordare: tu sei Mordred, figlio di Re Artù. Sei un cavaliere, la brama di potere della tua stessa madre, Morgana, ti ha portato al castello di Tenebra, dove Malegeant ha gettato su di te un incantesimo, scambiando i vostri corpi.”
“Io… non è possibile… io…”
“Avanti, Mordred, ricorda… ricorda!”
Mordred si porta le mani al volto ed urla, come se d’improvviso si fosse ricordato tutto e si rendesse conto che non è il suo corpo quello in cui si trova: “Oh, mio Dio! Oh mio Dio! Cosa mi è successo?! Dove sono?!”
“Sei nello Spettrale Regno dei Morti, nel corpo di Malegeant. Sei stato ingannato, Mordred.”
“Pip! Tu sei Pip! Ora ti riconosco. Pip, aiutami, ti prego!”
“E’ mia intenzione farlo, ma non saprei come… forse Merlino…”
“Aspetta un momento…” Mordred si guarda la mano ed estrae un anello che ha al dito “…questo anello, ricordo che mia madre me lo fece infilare al dito.”

Assomiglia all’anello formicolante dello zombi, Pip, ma è di fattura più pregiata.
“Deve essere ancora al dito del mio corpo,” continua Mordred, “forse se riuscissi a levarglielo l’incantesimo si spezzerebbe.”
“E lo stesso dovrebbe accadere con Kaizersousie e Morgana, sempre che non ci sia qualche incantesimo di mezzo…”
D’un tratto senti dei passi alle vostre spalle.
“Forse posso aiutarvi.”
Ti volti sorpreso e vedi nuovamente Ansalom.
“L’idea di Mordred penso sia corretta, ma per attuarla è necessaria un’invocazione che troverai nel libro di magia nera di Malegeant. Se non sbaglio il nome dell’incantesimo è DED.”
“Bene, vedrò di ricordarmelo.”
“Aspetta,” prosegue il mago “non mi stupirei se quel vecchio barbagianni di Malegeant avesse lanciato un incantesimo di protezione sul libro. Ad ogni modo ricordo che i suoi incantesimi di protezione non erano mai troppo complicati, si tratta solamente di trovare la chiave giusta per decifrarli. Malegeant non aveva buona memoria così per la chiave era sufficiente avanzare o arretrare di uno o due passi. Niente di più.”
Torna alla Mappa del Livello II ed esci di qui.

96

Entri nella bottega dell'erborista e immediatamente un profumo di fiori ed erbe officinali ti penetra nelle narici. Dietro al bancone c'è un uomo grassottello con un nasone che ti chiede cosa desideri. Ha una discreta scelta di balsami, pozioni risananti ed erbe che possono esserti utili.

Balsamo risanante	10 pezzi d'oro a boccetta.

	Ogni boccetta contiene sei dosi e ognuna permette di recuperare ben 10 PUNTI DI VITA
Pozione antiveleno	5 pezzi d'oro a boccetta Ogni boccetta contiene due dosi
Erba pipa	10 pezzi d'oro Se masticata permette di parlare qualsiasi lingua
Fiori di S.Gervasio	8 pezzi d'oro Un potente sonnifero (ci sono tre dosi)
Estratto di Quercia di Albion	30 pezzi d'oro Riporta i PUNTI DI VITA al valore iniziale (singola dose)

“L'estratto di Quercia di Albion è molto raro.” ti dice l'erborista “Ne ho solo due dosi.”

Fai pure la spesa Pip e ricordati di non superare la capienza massima del tuo zaino, poi torna al **124**.

97

Cammini ancora parecchi minuti quando cominci a vedere davanti a te il riflesso della luce del sole nello specchio d'acqua del Lago Fumoso. Il sentiero finisce in una sorta di crocevia: proseguendo diritto puoi raggiungere la capanna dell'imbarcadero (**165**), a sinistra il sentiero costeggia la riva del lago e vedi a circa trecento metri da te un carro con delle persone che sembrano in difficoltà (**49**). Se nessuna delle due opzioni ti aggrada, puoi tornare indietro e prendere il sentiero che risale il versante (**182**).

98

Fai ritorno a Glastonbury in fretta e furia.
Con nostalgia fai ingresso nella tenuta di John e Mary: è ancora come la ricordavi, anche la casa con il fienile, e l'aia con le galline.
Bussi alla porta e quando John apre i suoi occhi brillano di felicità: "Pip! Ragazzo mio! Allora è vero che sei tornato!" ti abbraccia calorosamente e ti fa accomodare, mentre chiama tua madre: "Mary! Mary! Corri, vieni a vedere chi è venuto a trovarci."
Tua madre esce dalla cucina, ancora con il grembiule infarinato addosso ed un cucchiaio di legno in mano: "Pip! Pip!" esclama venendoti incontro. Abbracci teneramente tua mamma: è molto invecchiata dall'ultima volta che l'hai vista.
Appena tua madre lascia il tuo abbraccio ti picchia il cucchiaio di legno in testa.
"Ahio…" protesti.
"Perché non sei venuto subito da tua madre? Lo sai quanto ero in pensiero?"
"Lo so, è che…avevo molte cose da fare."
"Certo, lo sappiamo, hai sempre molte cose da fare. Però quando devi lavare la biancheria sporca vieni qui subito, vero?"
Arrossisci mentre John ti fa sedere al tavolo e porta una bottiglia di liquore che ha preparato di persona, tua madre invece torna in cucina a finire la torta.
"Lascia perdere tua madre," ti dice "è che sono passati tanti anni dall'ultima volta…"
Bevi un sorso del liquore di tuo padre e subito i vapori dell'alcool risalgono e ti viene da tossire.
"Forte, eh? L'ho chiamato distillato di vulcano."
Tu continui a tossire, mentre John sghignazza.
Appena ti riprendi domandi a tuo padre del Graal.
"Il Graal?"
"Mi hanno detto che il Re te lo ha prestato per farmi

risvegliare.”
“Oh, è vero, è stato cinque anni fa… volevo riportarlo al castello, ma per chiedere udienza al Re bisogna aspettare parecchio, fai domanda e attendi il turno, il mio dovrebbe essere a febbraio dell’anno prossimo.”
“Ho bisogno del Graal.” Ripeti, “Dove lo tenete?”
“Ah, è tua madre che mette via le cose, chiedilo a lei.”
“Mà!” urli, “Dov’è il Graal!”
“Cosa?!” domanda Mary dalla cucina.
“Il Graal, la coppa che ti diede Re Artù!”
Mary torna nella sala: “Quella brutta coppa? Mi sa che l’ho data alla parrocchia per la pesca di beneficenza dello scorso Natale.”
“Mary…” esclama tuo padre, “lo sai come la penso sul dare… potevi almeno avvertirmi.”
“Era un oggetto vecchio e di dubbio gusto, non sapevo che farmene.”
“Ma non era nostro, dovevo restituirlo.”
“Se fosse stato importante il proprietario sarebbe venuto a riprenderselo.”
“Dannazione.” imprechi, “Chissà dov’è adesso…”
“Puoi andare in parrocchia a chiedere.” suggerisce John, “solitamente segnano i beneficiari dei doni.”
Ti alzi in piedi: “Grazie.”
“Dico, non te ne starai già andando?” domanda tua madre indispettita.
“Mi spiace, ma devo trovare subito quella coppa, ne va della vita del re.”
“Il re, sempre il re, solo il re! E a tua madre non ci pensi mai?” si lamenta Mary.
“Mamma… torno appena ho salvato la Britannia, lo prometto.”
“Sì, ma copriti bene, quella giacca di pelle lì è troppo leggera, ci sono le prime correnti di vento freddo, ti prenderai un raffreddore.”
“Sì, mamma, mi copro, sta tranquilla.”

“E non fare tardi, che domattina tuo padre vuole sistemare l’orto, e devi dargli una mano. Alle sette, mi raccomando.”
“Ma domani è sabato. Di solito dormo un po’ di più.”
“Qui siamo in campagna, non ci sono sabati, domeniche, Natale o Pasqua…e allacciati bene quella cintura che ti cadono i calzoni…chissà poi perché ti ostini a portare quella spada…finirai per ferire qualcuno un giorno o l’altro…”
“Grazie, mamma.” sei ormai sull’uscio quando Mary ritorna con una sciarpa e te la mette al collo.
“Ecco, mettiti questa. Così tieni la gola riparata, ti preparo una tisana calda per quando torni.”
Abbracci affettuosamente tua madre: “Grazie, mà. Ora però devo andare.”
“Prendi queste, figliolo,” dice tuo padre allungandoti un paio di boccette risananti (+4 PUNTI DI VITA, e ce n’è abbastanza per tre dosi in ciascuna) “sono certo che ti saranno utili.”
Ringrazi tuo padre e sgattaioli via di casa, diretto alla chiesa parrocchiale di Glastonbury al **214**.

99

Non impieghi molto a trovare l'accampamento, si trova poco fuori il villaggio, nei pressi di un crocevia che conduce fuori dalle colline dove è insidiato un grande accampamento costituito da una unica tenda alta cinque metri, lunga almeno una cinquantina e larga venti. Dal caos che proviene dall'interno capisci che molti soldati sono già ubriachi. Sui pinnacoli campeggiano degli stendardi: un serpente dorato dalle fauci spalancate su campo nero. Per proseguire devi per forza attraversare l'accampamento che sembra proprio insidiato per controllare il territorio.
Trovare la Furia non dovrebbe essere difficile se è delle

dimensioni che ti hanno descritto. L'ingresso è presidiato da un paio di guardie completamente ebbre che non ti notano nemmeno.
Dentro c'è un odore sgradevole, un misto di sudore e birra rancida, ci sarà una cinquantina di soldati, radunati in vari gruppetti. Sulla tua destra c'è un tizio dietro ad bancone improvvisato che serve da bere ai soldati, poi noti un folto gruppo al centro dell'accampamento che urlano, bevono ed incitano, sembrano stiano assistendo a delle sfide di qualche tipo. Dall'altra parte della tenda, invece, c'è l'uscita presidiata da un gruppo di sei guardie.
Se vuoi avvicinarti al bar vai al **139**, se invece ti avvicini al gruppo rumoroso vai al **183**, infine puoi dirigerti all'uscita al **262**.

100

Prima ancora di accedere al cortile senti il vociare disperato dei sudditi di Camelot che invocano pietà, il sangue ti ribolle nelle vene quando puoi vedere da vicino cosa sta succedendo. Le guardie tengono in fila come bestie gli abitanti della città fino al cospetto di Jake, seduto su di un trono dove è venerato ed accarezzato da tre avvenenti cortigiane. Dietro di lui alcune guardie fanno la guardia a grossi contenitori con frutta, verdura e farina, che vengono distribuiti in base al tributo che ognuno porta al reggente, e chi non ne ha viene scacciato via in malo modo, e se protesta viene preso di peso e portato nelle prigioni.

Un uomo che non ha nulla da offrire a Jake invoca pietà al reggente, inchinandosi e baciandogli gli stivali, ma Jake lo scalcia via con un pestone sul volto. Allora l'uomo si alza e urla: “Sii maledetto, Jake! Questo cibo è nostro, i tuoi briganti ce lo hanno portato via ed ora lo tieni per te!” poi si gira verso gli altri: “Dobbiamo

ribellarci, amici! Dobbiamo porre fine a questa tirannia!”
Una guardia lo zittisce subito colpendolo alla testa.
“Hai parlato abbastanza.” tuona Jake dal suo trono.
L'uomo però non demorde e mentre lo portano via grida ancora: “Hai i giorni contati, Jake! Arriverà presto il nostro salvatore! Un cavaliere nobile ed impavido che scaccerà via te e tutti quei ladri ed assassini che hai nominato guardie!”
“E chi mai verrà a sfidarmi?” gli risponde Jake, “Artù è disteso su un letto di morte, i suoi cavalieri sono vecchi, grassi e stanchi, ed io sono stato messo qui dal futuro Re di tutta la Britannia, sir Mordred. Mi spiace, ma non ci sarà nessun cavaliere e nessun eroe che vi salverà!”
Jake si lascia andare ad una risata soddisfatta e fa segno alle guardie di far passare il prossimo.
“Il cavaliere che estrarrà quella spada infilzata nella roccia, ecco chi!” esclama il suddito prima che venga zittito definitivamente e portato via.

Un brivido ti corre lungo la schiena, hai visto abbastanza, questa gente ha bisogno di te. D'improvviso scatti per attraversare il cortile e raggiungere E.J. vai al **31**.

101

Proprio non potevi resistere, vero Pip? Beh hai a che fare con Rob il Fabbro che possiede 15 PUNTI DI VITA, siccome è ubriaco colpisce con un 9 ma le sue mani sono praticamente di pietra e ha un bonus al danno di +2. Anche tu Pip sei ubriaco come uno struzzo e per questa innocente scazzottata (capito? niente armi) dovrai fare un 8 per colpirlo ma puoi aggiungere sempre +3 punti di danno, e con un 11 o un 12 il tuo pugno lo spedirà direttamente ko, ovviamente anche Rob con un 12 ti spedirà diretto al **14**.
Non devi ucciderlo ma solo stordirlo.

Se lo atterri vai al **68** se invece ti atterra lui vai a dormire al **14**.

102

Sei in un corridoio nord/sud in direzione nord. Senti degli strani rumori provenire da qualche parte, in realtà sembra più un respiro affannoso, ma non ne capisci la provenienza. Intanto ti accorgi che sul pavimento la polvere e la sporcizia hanno lasciato posto a della fanghiglia puzzolente mista ad acqua.

Dopo circa cinquanta metri il corridoio si allarga e sulla parete est si aprono tre celle chiuse da una robusta porta di legno.
Se vuoi continuare a nord vai al **215**, altrimenti puoi guardare dietro la porta 1 al **171**, la 2 al **44** o la 3 al **10**.
Se invece preferisci tornare indietro c'è sempre il corridoio a sud al **191**.

103

Ti trovi in una casa di cura, è davvero un bel posto, molto tranquillo e con un bel prato verde. Dentro vedi diverse suore correre per i corridoio da una parte all'altra per accudire i pazienti. Una di loro, piuttosto attempata, sta compilando dei fogli dietro ad un tavolo all'ingresso.
Ti avvicini alla monaca per chiederle dove si trovi il re; questa alza lo sguardo e con un'occhiata severa ti squadra:
“Pip di Glastonbury! Mi ricordo di te.” Non è possibile, Pip, questa è proprio suor Eufemia, la tua insegnante delle elementari… d'improvviso delle vecchie ferite sul sedere tornano a dolerti.
“Suor Eufemia, che piacere…” sorridi, ma lei non contraccambia il sorriso.
“Ricordo che eri un birbante,” ti rimprovera “dissi ai tuoi genitori che non saresti mai diventato nessuno, e infatti eccoti qua. Un perdigiorno. Dì: c'è l'hai un lavoro? Una casa? Una moglie?”
“Beh, no.”
“Ah! Ecco, lo sapevo. Un buono a nulla.”
“Ma io sono un eroe,” protesti con orgoglio “mi chiamano Pip l'Ammazza Draghi, Pip il Castigatore...”
“Sì, sì, lo so come ti chiamano. Ma le tabelline? Le hai mai imparate? E l'analisi logica? La storia? La geografia?”
“Io..”

“No che non le hai mai imparate! Credi di fare l'eroe per i prossimi quarant'anni?”
“Non penso di vivere così a lungo a dir la verità.” rispondi.
“E dimmi un po', eroe, hai visto come è ridotto il regno? Se solo il Re avesse studiato invece di cavalcare e giostrare con la lancia...”
“Ma Artù è stato un grande re, un grande uomo.” protesti.
“Ah, davvero? E per quanto? Sua moglie è un'adultera. Il suo migliore amico lo ha tradito. Suo figlio lo ha spodestato. Il suo druido è andato fuori di testa. Guardalo ora com'è ridotto, il tuo grande re!”
“Non dovrebbe parlare così di Artù.”
“Vuoi vederlo? Accomodati, la stanza è quella là in fondo, ci sono anche altri perdigiorno amici suoi. E in quell’altra stanza c’è invece sua sorella, ormai morente, dopo una vita lontana dalla grazia di Dio, tra sortilegi e stregonerie!”

La stanza di Artù è al **200**. Quando arrivi nel corridoio incroci Sir Gawain appoggiato alla parete: se vuoi parlare con lui vai al **170**, se invece vuoi vedere Morgana, la sorella di Artù vai al **159**, altrimenti puoi uscire di qui al **151**.

104

La tua avidità non ha limiti, Pip, ad ogni modo non appena rompi con E.J. la lastra di vetro i battenti delle porte si chiudono di colpo ed il cadavere del santo si anima, spalancando la bocca ed urlando, mentre con le braccia ti afferra saldamente sulle spalle. Senza che tu faccia in tempo a reagire ti trovi abbracciato al cadavere putrefatto del santo, poi senti un altro meccanismo scattare: il fondo della teca si gira d'improvviso e,

mentre il cadavere con tutti i gioielli rimane agganciato al ripiano, tu sprofondi di sotto...
Fai un salto di pochi metri (perdi 2 PUNTI DI VITA) ed atterri sul pavimento di un tunnel. Ci sono dei lumi alle pareti che illuminano debolmente il corridoio, c'è odore di muffa ed umidità qui sotto, alzi la testa e vedi il corpo del santo girare nuovamente e la botola da cui sei caduto richiudersi.
Devi trovare una via per uscire di qui.

In direzione est vedi il tunnel svoltare a nord (**223**), mentre in direzione ovest prosegue per alcune decine di metri (**90**).

105

C'è una bella ressa qui, Pip, gente in coda agli sportelli o seduta nelle sale di attesa con aria rassegnata. Ci sono bottegai, contadini e commercianti che devono chiedere delucidazioni sulle tasse da pagare (troppe secondo loro), o su errori in conteggi nelle cartelle esattoriali, soprattutto su guadagni "presunti" o stimati attraverso cosiddetti "studi di settore" che non hanno tenuto conto del colpo di mano dell'ultimo periodo, delle razzie ad opera di briganti e dell'alluvione della scorsa primavera. Insomma, c'è un vero e proprio caos e fai fatica a muoverti.
Se non hai un motivo preciso qui perdi solo il tuo tempo, Pip, torna al **210** e fai un'altra scelta.

106

La Coccatrice è una gran brutta bestia, Pip. Proprio brutta. Ha 60 PUNTI DI VITA e può ridurti in pietra ogni volta che ti colpisce per tre volte consecutivamente.

Ti colpisce col becco o con la coda con un 8 o più (è un po' goffa) e può causarti +3 punti danno supplementari.
Se vinci vai al **181** altrimenti ti attende il **14**.

107

“Abbiamo della Brown Ale scura, dolce e a bassa gradazione alcolica; una Mild Ale a bassa gradazione, con corpo medio e dal sapore dolciastro; e la nostra Speciale del Connacht, speziata e con un leggero aroma di liquirizia.”
Se prendi la Brown Ale vai al **196**, se prendi la Mild Ale vai al **131**, la Speciale al **26**.

108

Quando anche il terzo lancio va a vuoto un boato di esultanza scoppia dalla curva scozzese mentre da quella di casa si elevano fischi, ululati e vieni fatto oggetto di lancio di ogni cosa.
“Addisgraziato! Atté e a chi te fa giocà!” ti urla contro Sir Charles mentre si lancia al tuo inseguimento preparando la manona destra ad affibbiarti uno schiaffone “A eroe della mia *sporran*! Se t'acchiappo te spezzo la colonna vertebbrale! All'animaccia de li mortanguerieri tua”
Corri come una lippa mentre assieme al vecchio allenatore vedi l'intera tribuna di Glastonbury inseguirti con forconi e zappe decisa a farsi giustizia, in breve vieni circondato ed assalito quando, d'un tratto, il terreno cede di colpo e fai un volo di parecchi metri atterrando su un terreno puzzolente e fangoso (perdi 3 PUNTI DI VITA).
Ti alzi in piedi e ti guardi attorno.
Vai al **140.**

109

Sei entrato nella bottega di un pittore, artista nonché tatuatore, Pip. Ora potrai farti ridisegnare le stelle ed i cerchi sulle mani per potere lanciare gli incantesimi.
Questo gentile signore di farà il lavoro per 5 monete d'oro: se non le hai torna quando avrai il denaro necessario. Se invece puoi pagare siediti e stringi i denti.
A lavoro ultimato avrai nuovamente i tuoi lampi fulminanti e le palle di fuoco a pieno regime: non male, vero? Però non puoi recuperare i fulmini e le palle di fuoco che hai già sparato in questa avventura. Sono andati. Puf.
Puoi tornare sulla strada principale al **124**.

110

Oh, finalmente dentro al castello di Camelot, Pip, i gradini conducono ad una camera piuttosto grande, con diversi scatoloni e scaffali alla rinfusa, non ricordi con precisione che sala fosse ma di certo non era un magazzino.
C'è un porta dall'altra parte della sala ma forse prima vuoi dare un'occhiata al magazzino, chissà che non trovi qualcosa di utile.
Lancia due dadi:

Se ottieni da 2 a 4 vai al **17.**

Se ottieni da 5 a 8 vai al **202.**

Se ottieni da 9 a 12 vai al **121.**

111

“Pip! Piiip!!” Tra il vociare della gente riconosci quello di Cody e difatti la vedi farsi largo tra la folla per venirti incontro.
“Ben fatto, Pip.” esclama “Ora vieni con me, dobbiamo

uscire di qui.”
Ripassate nuovamente tra la folla per uscire dal castello, nel passaggio in molti ti ringraziano, ti abbracciano, o si avvicinano per sfiorare i tuoi abiti.
“Guardali, Pip.” dice Cody mentre uscite “Questa gente fino a pochi minuti fa era rassegnata ad un misero destino, soggiogata dalla ferocia di Jake, ma ora... eccoli ballare, esultare, abbracciarsi e festeggiare. Tutto per merito tuo…”
“Certo, sono un eroe.” Dici con un po’ di boria.
“Beh, eroe, non c’è tempo da perdere. Ti ho già spiegato in che situazione ci troviamo. Quindi ora esci dal castello e vedi di impegnarti o sarà la fine per tutti noi.” Cody ti indica il crocevia fuori Camelot che puoi raggiungere al **151**.

112

Incuriosito, attendi di vedere l'arrivo dei tifosi scozzesi, un minuto più tardi con un vociare confuso (sono molto ubriachi) e accompagnati da musiche distorte di cornamusa (sono ubriachi marci) ecco arrivare un folto gruppo di scozzesi, tutti con il kilt corrispondente al proprio casato, i capelli lunghi e trasandati e la fiaschetta di whisky d'ordinanza. Sembra solo un nutrito gruppo di tifosi goliardici venuti sostenere la propria squadra fuori casa, se non che alla tua vista qualcuno grida (o meglio, biascica): “Morte ai Bretoni!” l'intera compagine sguaina le spade e scatta verso di te.
Avevi ragione, Pip, sono proprio Scoti. Ubriachi, quindi ancor più pericolosi.
Alcuni sono talmente ebbri che inciampano l'uno contro l'altro rovinando in terra, o si feriscono da soli, quindi alla fine ne trovi solo cinque che cercano l'assalto al Bretone. Sono "ubriachi marci" (lo avevo già detto?) Pip, e per colpire devono fare almeno un 9 ai dadi, infliggono

+2 di danno e indossano una giacca di cuoio che riduce il danno di 1 punto. Non c'è bisogno che tu li uccida, basta che tu li faccia svenire portando a 5 o meno i loro PUNTI DI VITA, che iniziano da 18 per ciascuno.
Se gli Scoti ti uccidono vai al **14**, se hai la meglio su questi ubriaconi malintenzionati vai al **163**.

113

È un brutto spettacolo quello che ti aspetta in questa stanza quadrata di 12x12 m: oltre alla solita sporcizia, le pareti sono imbrattate di simboli arcani scritti col sangue, e tre zombi sono appesi per i polsi al soffitto con una catena, mentre tre creature antropomorfe con la testa di rettile ed una lunga coda squamata, si stanno divertendo a tormentarli con lance dalla punta acuminata.
Il tuo ingresso non è passato inosservato, uno degli uomini-rettile si volta all'indietro di scatto, spalancando i suoi grossi occhi dall'iride viperina e la bocca dai canini aguzzi.
Tutti e tre gli uomini-rettile sono armati con daghe che infliggono +2 danno, colpiscono con un 6 ai dadi e posseggono 15 PUNTI DI VITA ognuno; la loro pelle coriacea inoltre diminuisce di 1 punto i danni inflitti dal nemico. Con un doppio 6 ti colpiranno con la lunga coda alle gambe, facendoti ruzzolare a gambe all'aria e questo ti causerà la perdita di un turno.

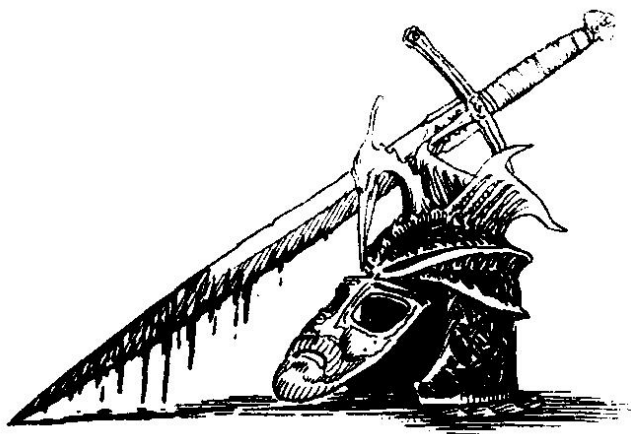
Se ti uccidono ti aspetta il temuto **14**. Se vinci puoi trovare in totale ben 90 Pezzi d'Oro addosso ai tre esseri, nonché una pozione risanante che permette di recuperare 4 PUNTI DI VITA.
Nel caso fossi mosso da compassione puoi liberare i tre zombi (**233**) oppure uscire di qua e tornare alla mappa.

114

Il mausoleo è un edificio alto e massiccio, costituito da pesanti blocchi di pietra; davanti a te c'è il portone in ferro battuto chiuso da un chiavistello arrugginito, e sopra la porta è incisa una frase : "Qui giace San Gervaso, protettore dei barricatori di whisky. Che possa vivere in eterno colui che osi profanarne la memoria."

Se vuoi entrare, Pip, entra pure (al **19**) ma sta ben attento a non profanare la memoria del santo... altrimenti puoi uscire di qui al **184**.

115

Il vecchio oltre ad avere una lunga barba mostra occhi vitrei: è cieco.
"Chi siete?" domanda con voce timorosa.
"Mi chiamo Pip," rispondi "e sono un avventuriero. Qual è il vostro nome?"
"Io... non lo ricordo... non so dove mi trovo e non so chi sono... voi potete aiutarmi?"
Forse il suo medaglione può dirti qualcosa di lui. Allunghi la mano e lo afferri, girandolo noti che vi sono incise delle lettere: M.M.M.
Domandi al vecchio il significato delle lettere ma lui ti fissa con i suoi occhi vuoti, scuotendo la testa, non sa nemmeno di cosa stai parlando.
Se vuoi provare a parlare con il vecchio dalla lunga barba bianca vai al **243**, se vuoi tentare con il vecchio appoggiato al bastone vai al **35**, oppure puoi tornare alla Mappa del Livello 2 e scegliere una nuova destinazione.

116

Soluzione di dubbio gusto, Pip, il corpo del santo è in avanzato stato di decomposizione e puzza come una porcilaia. Ad ogni modo, facendoti stretto e trattenendo il fiato, osservi le pareti chiudersi sopra la tua testa; nel momento in cui si toccano senti un altro meccanismo scattare: il fondo della teca si gira d'improvviso e, mentre il corpo del santo con tutti i gioielli rimane attaccato, tu cadi di sotto...
Fai un salto di pochi metri (perdi 2 PUNTI DI VITA) ed atterri sul pavimento di un tunnel. Ci sono dei lumi alle pareti che illuminano debolmente il corridoio, c'è odore di muffa ed umidità; alzi la testa e vedi il corpo del santo girare nuovamente e la botola da cui sei caduto richiudersi.
Devi trovare una via per uscire di qui.

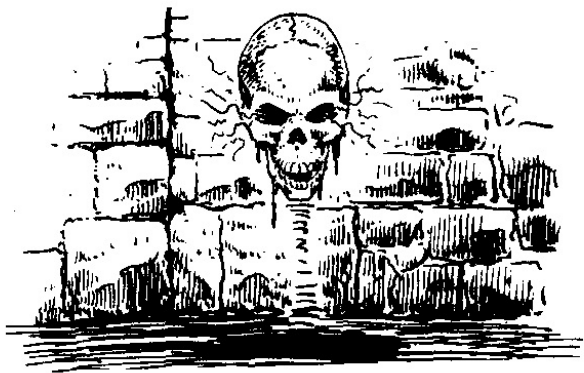
In direzione est il tunnel svolta a nord (**223**), mentre in direzione ovest prosegue per alcune decine di metri (**90**).

117

Quando fai centro l’omaccione ammutolisce mentre gli altri esultano ed applaudono.“È Pip!” gridano abbracciandoti e versandoti della birra in testa per festeggiare “È tornato Pip!”
Il Fabbro ti si pone davanti con aria severa, temi voglia fare a cazzotti ma quando gli scappa un sorriso capisci che ha cambiato idea su di te.
“Vieni con me, sir Pip.” ti dice mettendoti un braccio attorno alle spalle “Ho un regalo per te.”
Segui il fabbro fuori dalla taverna fino alla sua bottega, ora chiusa.
Lo vedi cercare tra della ferraglia in alcuni cesti di vimini borbottando: “Ma dov'è? Dove l'ho messo?” poi

finalmente esclama: “Eccolo!”
Prende in mano qualcosa e poi si gira: è un elmo alato quello che ha tra le mani.
“Questo elmo lo avevo forgiato per il nostro Re in occasione del suo cinquantesimo compleanno ma non ho fatto in tempo a darglielo. Ora però desidero che lo indossi tu, ti servirà se vuoi affrontare Jake e la sua corte di briganti.”
Prendi l'Elmo Alato e ringrazi Rob.
L'elmo è di ottima fattura, ridurrà ulteriormente di 1 punto i danni che ti verranno inferti e dimezzerà i danni di eventuali colpi diretti alla testa (specificati nel testo come tali).

Ora torna al **124.**

118

Apri la porta e sbuchi in un corridoio poco illuminato, al termine del quale sono collocate delle scale che conducono al sotterraneo. Le discendi e trovi una porta sbarrata da cataste di legna, mattoni, pietre e vecchi armadi.
Ti ci vuole un po' per liberarti la strada, ma alla fine arrivi alla porta e la apri.
Subito un tanfo orribile ti penetra nelle narici: entri in una enorme sala quasi totalmente buia, ci sono delle feritoie sulla parete di fronte che fanno penetrare un po' di luce.
Impugnando E.J. e abituando i tuoi occhi al buio, avanzi tra ciarpame, letame (che credevi che fosse quella puzza, Pip?), arredi rovinati e semidistrutti, pietre e carta un po' ovunque.
D'un tratto senti un forte rumore di raspare seguito da passi pesanti ; poi, da dietro un grosso armadio, vedi spuntare una zampa di gallina lunga almeno un metro e mezzo. Stai pronto per saltare addosso al mostro quando, non appena vedi l'enorme gallo con la coda di lucertola spuntare completamente ad una decina di metri da te, noti qualcosa che balugina nel buio, qualcosa che riflette quella poca luce che arriva dalle feritoie, un oggetto impigliato ad una delle zampe della Coccatrice: è lo scudo riflettente di Uther!
La Coccatrice emetto il suo stridulo verso spalancando l'adunco becco mentre si lancia contro di te.
Se vuoi affrontarla subito vai al **106**, se invece vuoi prima cercare di prendere lo scudo di Uther vai al **70**.

119

Se hai parlato con Onofrio e hai il certificato di proprietà della bara, vai al **273**, altrimenti vai avanti a leggere

Dannazione! Deve trattarsi di un club privato quello in cui sei finito. Sì, Pip, perché questa grotta pullula di zombi, forse tutta gente che in qualche misura ha provocato le ire del santo ed è stata condannata alla vita eterna, anche se sotto forma di cadavere ambulante. Vedi un gruppetto intento a giocare a carte attorno ad un tavolo, un altro intento a spolpare qualche osso di cui preferisci non sapere l'origine, un paio, invece, stanno sbevazzando qualcosa da delle giare, mentre altri zombi ancora conversano o semplicemente ciondolano qua e là.
Solo adesso che sei entrato tutti si sono voltati verso di te.
"Credo ti abbiano visto." osserva E.J.
"L'ho notato, grazie."

Se possiedi un rosario vai al **226**, altrimenti vai al **141**.

120

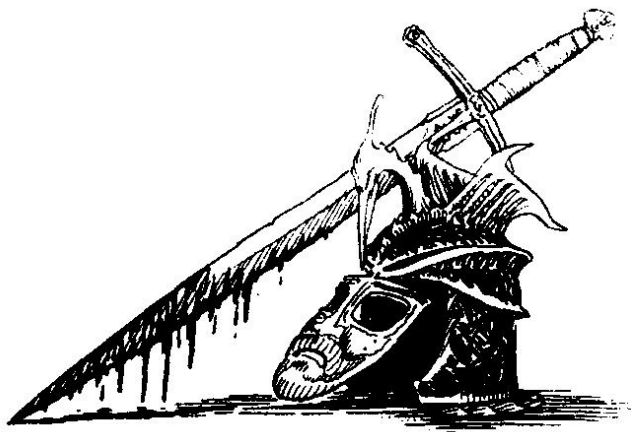
La collina del tempio di Glastonbury: sembra passato un secolo dall'ultima volta che la risalisti, a quei tempi su Avalon gravava una terribile maledizione e qui era tutto un acquitrino, ora invece il terreno è arido e duro, e ad ogni tuo passo sollevi della polvere da terra.
"Mi stai soffocando con tutta questa polvere." si lamenta E.J.
"Mi spiace ma non posso farci nulla."
"Potresti rinfoderarmi, ad esempio."
"Non credo sia una buona idea, tra poco salterà fuori il Wyrm guardiano ed avrò bisogno di te."
"Non ne hai abbastanza di draghi, Wyrm, morti, cavalieri

neri e compagnia bella, Pip?”
“Se devo essere sincero…”
Eeeeeaaaaarrrggghhhh!!!!
Dal fango di uno stagno in secca ecco levarsi l’imponente figura del Wyrm, con le sue squame verdastre e le fauci aguzze, nonché un alito da letamaio in fermentazione.

Se hai avuto modo di affrontare il genitore di questa creatura sai bene che ha 1000 PUNTI DI VITA e colpisce con 1 ai dadi procurando 50 punti di danno, il che significa che potresti dirigerti seduta stante al **14** a meno che…c’è l’hai, vero Pip? …lo scudo riflettente di Uther?

Se hai lo scudo puoi giocare le tue carte al **59**, altrimenti risparmiati la fatica e vai direttamente al **14**.

121

C'è un bel po' di roba buttata qui, parecchi vestiti da donna (che non si addicono ad un guerriero impavido come te), barattoli, stoviglie, porcellane, mobili rotti, e ciarpame vario. Trovi un paio di balsami curativi e due pozioni rigeneranti (ti permetteranno di recuperare 3 PUNTI DI VITA ciascuno), una bisaccia portaoggetti, una giubba di pelle di drago nuova di trinca che ridurrà i danni di ben 4 punti, ed un'ascia che aumenterà di 3 punti i danni inferti al nemico. Aggiorna il registro e poi esci di qui all'**80.**

122

Se sei già stato nel Regno Spettrale dei Morti in una precedente avventura vai all'**89**, altrimenti vai al **174**.

123

Il vecchio convento è austero ed imponente, con massicce sbarre di ferro alle finestre, e poche decorazioni ormai consunte dal tempo e dalle intemperie.
Afferri con decisione il battente e dai tre colpi decisi sulla porta. Attendi che qualcuno apra la fessura di fronte a te per scoprire chi abbia bussato, ma un rumore secco più in basso ti costringe a chinarti: c'è un secondo sportellino più in basso, all'altezza della tua vita.
"Chi è?" domanda una voce di donna forte e decisa "Non accogliamo viandanti né vagabondi."
"Aspetti, sorella," la fermi, prima che chiuda lo sportellino "non sono un viandante né un vagabondo."
"Ah no? Allora chi sei?"
"Sono…un cavaliere, vengo da Camelot."
"Avete ragione, siete peggio sia di un viandante che di un vagabondo. Via di qui!"
Se hai parlato con Gawain vai al **56**.
Altrimenti vai al **187**.

124

** (ciascuna guardia)

Ci sono pochi locali che sembrano essere aperti: una birreria (**64**), un'armeria (**167**), un'erboristeria (**96**), la bottega del pittore (**109**) e uno strano negozio di articoli magici (**37**). Se vuoi invece raggiungere subito il castello prosegui sempre dritto fino all'**81**.

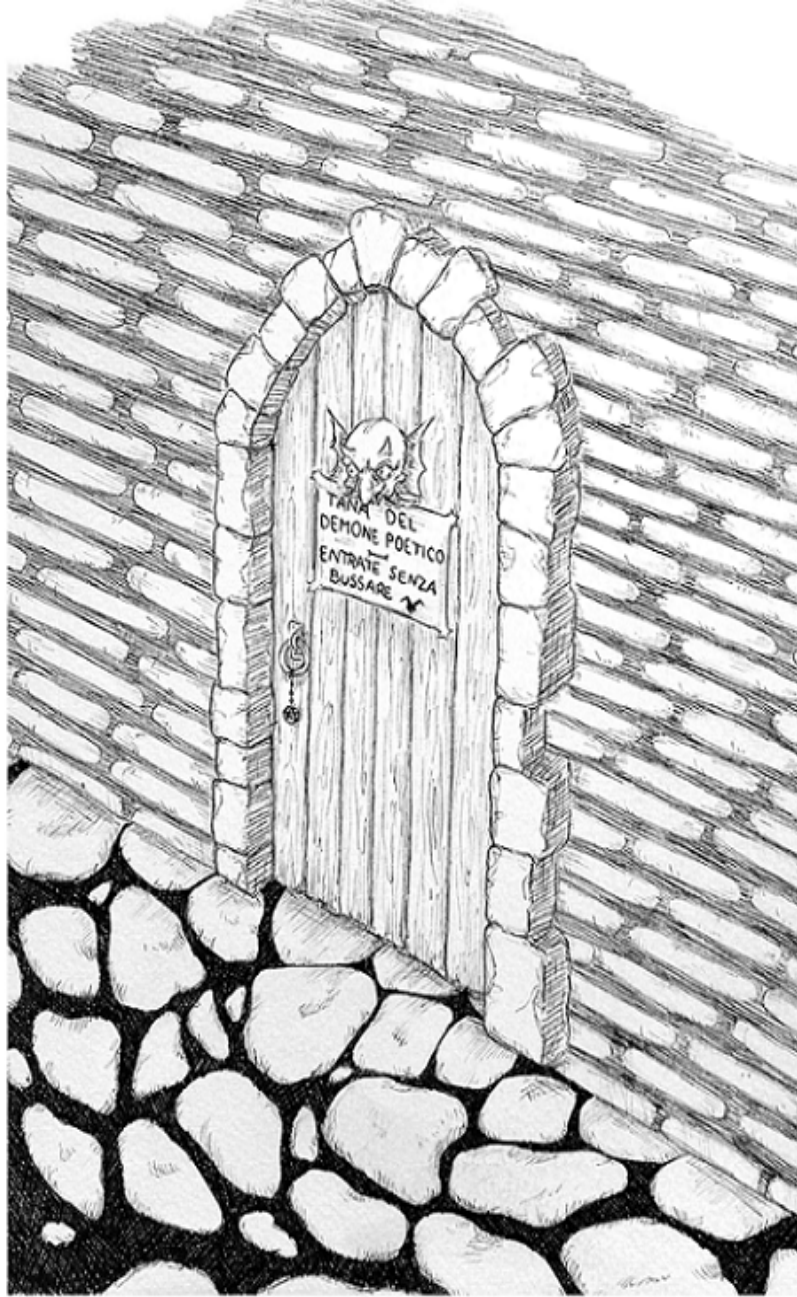
Prima però che tu scelga la destinazione devi lanciare due dadi per vedere se non incontri qualche guardia di Jake con l'ordine di arrestare tutti i sediziosi e i cospiratori contro il reggente di Camelot.
Lancia due dadi :
Se ottieni un numero tra 7 e 12 non fai incontri spiacevoli e puoi scegliere la destinazione che preferisci.
Se ottieni un 2 o un 3 ti imbatti in tre guardie.

Se ottieni un 4 o 5 le guardie sono due.
Se ottieni un 6 c’è solo una guardia .

Le guardie possiedono 15 PUNTI DI VITA, colpiscono con un 9, le loro cotte di maglia riducono il danno di 2 punti e le loro spade infliggono 2 punti supplementari al danno.
Se ti uccidono ti lasceranno languire nelle segrete del castello fino a che non passerai a miglior vita al **14**.
Se invece vinci lancia due dadi e moltiplica per il risultato per il numero di guardie che hai sconfitto, il totale è il numero di pezzi d'oro che trovi nelle tasche di questi farabutti. Ovviamente se ne hai bisogno puoi prendere loro armi e cotte di maglia.

125

“Sempre il solito piantagrane…”
“Come avete detto?”
“Mi avete sentito.”
Lancillotto si alza in piedi: nonostante la vita da eremita ha ancora una possente stazza: “Riconoscerei la vostra impudenza tra mille, Sir Pip… ero il cavaliere più amato di Camelot prima del vostro arrivo, sapete?”
“Non attribuite a me colpe vostre, cavaliere.”
“Aaaarrggg!” Lancillotto ti balza addosso, accecato da rabbia e furore di vecchia data, ed ha scelto proprio questo momento per sfogarsi.
Lancillotto ha ben 50 PUNTI DI VITA, più di quanti avresti immaginato. Colpisce con un 6 e infligge +3 punti danno ma non ha alcuna corazza o cotta di maglia.
Ovviamente, Pip, non devi ucciderlo, basta che lo stordisci: è sufficiente che tu riduca a 10 i suoi PUNTI DI VITA.
Ciò non toglie che lui non si farà remore a mandarti al **14**, quindi…se ti manda al **14** accomodati, se invece lo batti vai al **147**.

TANA DEL
DEMONE POETICO
ENTRATE SENZA
BUSSARE

126

La porta di legno massiccio riporta una targa d'ottone: "TANA DEL DEMONE POETICO - ENTRARE SENZA BUSSARE".
Il tanto caro Demone Poetico con le sue rime agghiaccianti.
Bene, Pip, se entri vai al **232**, altrimenti puoi scegliere un'altra destinazione al **90**.

127

“Ehi! È proprio lui!” esclamano in coro e si gettano per stringerti la mano ed abbracciarti, ebbri di ammirazione per te.
Stai per domandare del Graal quando incominciano a tempestarti di domande:
“Nelle tue avventure non hai mai avuto bisogno di andare al bagno, è una magia di Merlino o riesci davvero a tenertela?” domanda Ysbaddaden.
“No, no, rispondi a me!” esclama Culhwch “Una volta sei finito sulla nave Argo insieme a dei tizi di nome Giasone, Achille ed Ercole...si può sapere chi diavolo sono??”
“Io, io! Pip!” si fa avanti un altro “Come fai a portati dietro tutti quei pezzi d'oro e gioielli che trovi nelle tue avventure, ma soprattutto: perché zombi, mostri, vampiri e demoni dovrebbero averne?”
“Ora basta!” esclami interrompendo la loro euforia “Non ho tempo per rispondere alle vostre domande, ho bisogno della coppa che avete vinto alla pesca parrocchiale.”
“Vuoi la nostra coppa?” domanda Ysbaddaden “Bastava dirlo subito.”
Il ragazzo si allontana un momento e poi torna con il Graal, quando te lo porge vedi che dentro è pieno di incrostazioni: “Ma che diavolo ci avete fatto?”

“Abbiamo fatto un esperimento,” ti risponde “abbiamo sbattuto delle uova con lo zucchero e un po' di vino dolce di mio zio. Così, tanto per farci mangiare qualcosa di dolce.”
“Speriamo funzioni lo stesso.” bofonchi cercando di ripulire con il lembo della tua maglia (sudicia) l'incavo della coppa.
“Ma a cosa ti serve?” ti domandano.
“Questo, ragazzi, è il Graal. Avete dell'acqua?”
“Certo.” i ragazzi sono sorpresi dalla scoperta, mai immaginavano di avere in casa la leggendaria coppa. Ysbaddaden torna con un secchio d'acqua e ne versa un po’ dentro al calice: ne bevi una sorsata e subito ti senti pieno di forze (recupera tutti i PUNTI DI VITA persi fin qui). Non c'è alcun dubbio, è proprio il Graal.
“Grazie per l'aiuto, ma ora devo proprio andare, il Re ha bisogno di me.”
“Risveglierai Re Artù con quello?” ti domandano.
“È la mia intenzione, sì.”
“Allora faremo parte anche noi della tua ultima avventura, grande!”
Lasci gli euforici ragazzi del club in fretta e furia, e più svelto che puoi ti dirigi verso la casa di riposo, dove Artù aspetta il tuo ritorno. Vai al **51**.

128

Sguaini E.J. “Questa è Excalibur Junior, la mia spada parlante. Dì qualcosa di carino, E.J.”
“Si può aprire una finestra? C'è puzza qua dentro.”
Rinfoderi E.J.
“Anche il cugino di mio cugino fa parlare la sua spada,” insiste uno dei ragazzi “riesce a parlare senza muovere la bocca e sembra davvero che sia la spada a parlare, forse lui fa lo stesso.”
“Avanti, allora, come posso dimostrarvelo? In fretta che

non ho tempo da perdere.” rispondi alquanto irritato.
Vai al **57**.

129

“Aaahhhrg! Hai osato nominare la Porter, la birra che resuscita anche i morti! Non lo sai che qui è proibita?!” lo chef l'ha presa male, Pip, e ti si sta avventando contro in preda all'ira che solo certi cuochi che non trovano l'ingrediente finale conoscono, solo che con i suoi tentacoli ha afferrato anche un mattarello, un coltello ed una pentola...
Il cuoco Melanzana-Piovra ha 25 PUNTI DI VITA, colpisce con 7 ed infligge +3 punti di danno, non sembra granché ma per ogni turno colpisce ben quattro volte, una per ogni arnese.
Se vinci e dai un'occhiata in giro trovi un paio di pozioni risananti (recuperi 4 PUNTI DI VITA per ciascuna, se le bevi), poi esci di qui e torna alla mappa.

130

Ti trovi sul molo della sponda settentrionale del Lago Fumoso. C'è un'aria di desolazione tutt'attorno, le poche case abitate sono silenti, le strade spoglie e deserte, sembra un villaggio fantasma.
Più avanzi, più l'impressione si fa forte, ma alcuni rumori provenienti da dietro i battenti delle finestre, uniti alla sensazione di essere osservato, sono per te sufficienti a capire che gli abitanti di questo posto sono nascosti, evidentemente spaventati dal tuo arrivo.

Se intendi tranquillizzare queste persone presentandoti come uno dei cavalieri di Camelot, vai al **234**, se invece preferisci proseguire senza dare loro fastidio vai al **30**.

131

Il birraio prende un bicchiere pulito e spilla dal barilotto di legno una scura birra dalla spumosa schiuma, poi ti serve il boccale. “Questa arriva dal Galles, ragazzo.” dice il birraio servendoti il boccale.
Assaggi la birra, leggera e poco luppolata, fresca e dissetante.
“Ottima.” rispondi bevendo la gustosa bevanda, ti senti subito meglio e recuperi 1 PUNTO DI VITA. La finisci alla svelta ed il birraio te ne porge una seconda.
Se la prendi vai al **166**, altrimenti lascia 1 pezzo d’oro ed esci dal locale al **124**.

132

Re Artù ti ha detto che lo scudo di Uther si trova qui all'ufficio demaniale di Glastonbury, ma la coda è impressionante, così come i tempi di attesa. Ci sono sei sportelli, ma solo uno è aperto e deve far fronte a tutte le lamentele e alle richieste dei presenti. L’operatore allo sportello gira di volta in volta dei fogli numerati, corrispondenti all’ordine di attesa. Domandi ad un tizio dove si prendano i numeri, e quello ti indica un cesto vicino all'ingresso. Quando afferri il primo numero disponibile impallidisci: si tratta del DCXII (ovvero 612) mentre ora allo sportello c'è il numero CLIII (153): se non inventi qualcosa rischi di restare qui altri diciassette anni.
Ti siedi su una panca di legno a pensare e ti accorgi che la vecchia seduta affianco a te ha il numero 155...
Se vuoi provare a comprare il numero alla vecchia vai al **203**, se aspetti il momento in cui volta la testa per scambiare i due numeri vai al **33**, altrimenti puoi provare a saltare davanti a tutti invocando l'emergenza reale al **248**. In ultimo potresti utilizzare l'incantesimo

dell'INVISIBILITA' per sottrarre il biglietto alla vecchia e recarti allo sportello, se l'incantesimo riesce vai al **73**.

133

La locanda di Amesbury è triste e disadorna. Ci sono due contadini riversi sul tavolo, una grassa donna dietro al bancone sta pulendo i bicchieri e due tizi lanciano coltelli contro un bersaglio alla parete.
Se hai un rosario vai al **274**, altrimenti prosegui a leggere.
L'ambiente non è dei migliori, Pip, qui è davvero un mortorio e non ti guardano per niente bene, inoltre non devono avere molto in simpatia i cavalieri dopo il regno di terrore di Jake. Meglio tornare al **184** e fare un'altra scelta.

134

Se possiedi già la prima parte del *Dies Irae* puoi dirigerti all'apertura a nord al **173** o verso quella a sud **137**, oppure prendere la porta alle tue spalle e risalire il corridoio fino al **75**.

Se invece sei ancora alla ricerca della prima parte della pergamena o non ne sai niente, continua pure a leggere.

C'è un puzza terribile qui, Pip, probabilmente tutto quel letame che vedi sul pavimento ne è la causa, ma non si tratta solo di questo. Qua e là, per quel poco che riesci a vedere a causa della poca luce in questa stanza, sono sparsi pezzi di cadaveri in avanzato stato di decomposizione e mucchi d'ossa sbucano un po' ovunque. La stanza è molto grande, non ne vedi la fine: a occhio e croce, verrebbe da pensare che si tratti più di

una caverna, forse la caverna è abitata da qualcuno (o qualcosa...)

D'un tratto dal fondo dell’antro proviene un grugnito gutturale e dal buio baluginano due tizzoni d'inferno, poi senti un battito di ali membranose e l'incedere di passi pesanti dotati di artigli.

Se ancora in tempo per tornare indietro, Pip, prendere la porta alle tue spalle e risalire il corridoio fino al **75**, oppure aspettare di vedere con chi (o con cosa...) hai a che fare al **231**.

135

“Merlino non ci sta più con la testa e dopo la pensione è peggiorato. Da quando c’è Perfido Jake al castello non si è più visto… sarà nella sua nuova casa, lo sai che cambia spesso dimora.”
“E dove è adesso?”
“Si era stufato della botte. L’ultima volta che l’ho visto aveva parlato di un tesseratto.”
“In un tessecosa?!”
“Un tesseratto… un ipercubo… una forma geometrica con 4 dimensioni…”
“Credo di essermi perso una dimensione.”
“Mamma mia quanta ignoranza…” sospira Cody “comunque un ipercubo non può esistere nel nostro mondo a tre dimensioni, Merlino deve essersi trasferito in un'altra dimensione o in un altro tempo che possano concepire le quattro dimensioni. Ma dove con esattezza nessuno lo sa … forse il Re …”
“Tante grazie.” sbuffi.

Ora:
Chiedi del re? Vai all’**87**

Chiedi di E.J.? Vai al **162**
Chiedi di Camelot? Vai al **15**

Se hai placato la tua sete di informazioni puoi lasciare Cody al (**255**).

136

CLUNG! È il suono onomatopeico di una trappola che scatta, Pip : se non lanci almeno un 5 ai dadi la grata di lance che sta piombando dall'alto ti manderà dritto al **14**.
Se sopravvivi puoi dare un'occhiata alla stanza al **257**, oppure se non ti fidi puoi tornare indietro al **223**.

137

Il percorso scende sempre più, costellato qua e là da rampe di gradini, d'un tratto diventa però sempre più ripido e umido. Stai per tornare indietro quando metti il piede (il sinistro, Pip. Non è mai stato il tuo piede fortunato, vero?) su qualche sostanza vischiosa verdastra e scivoli sempre più giù fino a sbucare nel vuoto e ad atterrare dopo un volo di alcuni metri su di un terreno brullo ed avvolto dalla nebbia...
Alzandoti ti guardi attorno, sei finito su un sentiero che gira attorno al cimitero.
Vai al **63**

138

Senza perdere altro tempo decidi di lavare l'onta subita gettandoti nella mischia, a dir la verità non è che riesci a distinguere i due gruppi: qui sembra che tutti si stiano menando indistintamente. Quelli vestiti di verde sono però in minor numero rispetto agli altri e sembra che le

stiano prendendo di santa ragione. D'un tratto un corpulento allevatore, scambiandoti per un cornico (cittadino della Cornovaglia), ti assale stringendo in mano un cosciotto di manzo di grosse dimensioni...
L'allevatore ha 25 PUNTI DI VITA, colpisce con un 8 e con il cosciotto ti causa +2 punti danno supplementari.
Non è il caso di usare E.J., Pip, si tratta solo di una volgare rissa di strada, quindi dacci dentro di destro e fermati quando i PUNTI DI VITA del tuo avversario scendono sotto i 10 (**284**).
Se non te lo ricordassi a mani nude colpisci con un 6 ai dadi, e infliggi +3 punti danno, mentre con un 12 ai dadi colpisci diritto sul naso il tuo avversario causandogli un ko immediato.

Se però l'allevatore ed il suo cosciotto di riducono in fin di vita facendo scendere i tuoi punti di vita sotto i 10, abbandona e torna a leccarti le ferite al **210**

139

Un tizio grassottello siede dietro un bancone composto da un portone sorretto da un paio di robuste corazze. Dietro di lui c'è una botte dalla quale spilla un intruglio alcolico che lui chiama "il nettare della Britannia" e che sta stendendo tutti i soldati, in preda ai crampi allo stomaco.
“Ehi tu, ragazzo,” ti dice sghignazzando “ne vuoi un bicchiere? È ottimo, ma bisogna avere lo stomaco di ferro, come il mio, non come quello di queste signorinelle.” sghignazza ancora e trangugia una sorsata del "nettare".
“Che c'è dentro?”
“Una ricetta di mia invenzione: olio per lampade, melassa, spremuta di limone, tinta per tessuti, detriti, grasso di foca, salnitro (o nitrato di potassio) ed acqua

forte, barricato sei mesi in botte. Allora, vuoi provare?”
I volti sfatti dei soldati stesi a terra non ti sono certo di conforto, se preferisci rifiutare puoi avvicinarti al gruppo rumoroso al **183**, infine puoi dirigerti all'uscita **262**.

Se invece ti lasci tentare, lancia due dadi: con un risultato compreso tra 2 e 6 l'intruglio ti buca lo stomaco e finisci dritto al **14**, con un numero tra 7 e 10 ti dà solo una botta di calore e di ebbrezza ma niente più, con un 11 o un 12 invece il nettare ti ristora facendoti recuperare 2 PUNTI DI VITA.
“Il tuo sputo è diventato denso!” ti fa notare l'oste.
Infatti anche se il nettare non ti ha ucciso, ti ha comunque stimolato oltremodo le ghiandole salivari, ragion per cui per i prossimi cinque paragrafi sputerai verde e denso come un lama (la cosa susciterà ilarità tra i presenti tanto che nel caso dovessi combattere i tuoi avversari avranno un malus di –2 sul tiro per colpire nei primi tre scontri).

Ora puoi avvicinarti al gruppo rumoroso al **183**, oppure dirigerti all'uscita **262**.

140

Questo luogo ha un'aria familiare, Pip. Forse perché assomiglia tanto al temutissimo 14? No, tranquillo. Ci andrai presto, ma non ora.

Ti trovi in una brughiera desolata, avvolta da nebbie sulfuree: il terreno è una fanghiglia puzzolente e appiccicaticcia, c'è un'opprimente aura di malvagità e di orrore che avvolge questo tetro luogo, e ad alcune decine di passi da te sorge un imponente portale di pietra con sconosciute rune incise sulla sommità.
Beh, Pip, ben tornato, questo è l'ingresso per lo Spettrale Regno dei Morti. Se ti aspettavi un ritorno trionfale, ti sei

completamente sbagliato.
“Ma è chiuso.” pensi a voce alta mentre stai di fronte all'antico portone di pietra.
“Per forza,” commenta E.J. “lo hai chiuso tu l'ultima volta, ricordi?”
“E come lo apro?”
Magari facendo leva con la spada, sì, decisamente è una buona idea, potresti infilare la punta...
“Non ci pensare nemmeno.” ti dice E.J. leggendoti nel pensiero.
Se hai un'altra arma che non sia E.J. puoi utilizzarla per fare leva e provare ad aprire il portone al **228**.
Oppure puoi usare un incantesimo.
“Ad esempio?” aggiunge E.J.
Se hai un incantesimo FRASB ancora a disposizione, puoi usarlo e vedere se funziona al **16**.
Altrimenti puoi semplicemente cercare la chiave.
“Semplicemente.”
“Zitta E.J.” talvolta la tua fedele spada è insopportabile.
Comunque se vuoi cercare la chiave vai al **93**.

141

Gli zombi ti stanno osservando con occhi a dir poco affamati, per quanto morti.
Se ancora in tempo ad uscire di qui e tornare al **223** altrimenti stringi forte l'elsa di E.J. pronto a vendere cara la pelle.
Ogni zombie ha 15 PUNTI DI VITA, colpisce con un 8 e procura 1 punto danno supplementare, ne dovrai affrontare otto ma ti aggrediranno quattro per volta.

Se vinci vai al **177**, altrimenti vai al **14**

142

GRANDE FESTA PER LA CADUTA DEL PERFIDO REGGENTE

Un cartello che non lascia adito ad interpretazioni. Non appena la voce della sconfitta di Jake ha fatto il giro della contea, sono partiti i festeggiamenti. Un folto gruppo di persone fa la fila davanti a dei tavoli, dietro i quali un gruppetto di signore vendono frittelle di mele calde ad un Pezzo d'oro l'una, mentre ad un altro tavolo qualcuno ha aperto delle damigiane di vino rosso ed in un angolo due musicisti suonano melodie danzanti e festose.

Se vuoi unirti alla festa puoi acquistare una frittella (**287**) oppure bere un bicchiere di vino (**264**) tanto per ristorarti. Altrimenti puoi tornare al **214**.

143

Il Wyrm emette un lungo lamento straziante mentre crolla al suolo; è stato un duro avversario, Pip, ammettilo, almeno quanto il padre. Vedi il suo corpo privo di vita rapidamente putrefarsi e disintegrarsi sotto i tuoi occhi. Ti tappi il naso disgustato dal fetore che emana e quando il cadavere è completamente sparito scorgi qualcosa nella fanghiglia, certamente resti non ancora digeriti di qualche incauto passante.
C'è uno zaino, Pip, ti addentri nella melma per recuperarlo (**76**) o preferisci dirigerti subito alla collinetta del tempio (**227**)?

144

Hywel e Rhodri, esausti, finiscono di suonare e crollano in terra, le tue gambe cessano di muoversi e anche tu ti inginocchi ansimante, con le gambe percorse dai crampi.

“Bravo, stroniero,” si complimenta lo zingaro togliendosi dalle orecchie della ovatta “sei riuscito a resistere alla donza gitona, puoi passare.”
Ti alzi in piedi col respiro pesante, guardi l'uomo con uno sguardo omicida, ti riprometti alla fine dell'avventura di tornare a regolare i conti ma ora non hai tempo da perdere ed entri nella grotta.

Ti incammini nel tunnel leggendo attentamente la mappa, questa volta il tortuoso percorso che entra nella collina non ti inganna, eviti le trappole e prendi la strada più breve. Raggiungi anche un anfratto dove ci sono sei celle vuote e infestate da insetti e sterpaglia marcescente. Finalmente arrivi alla rampa di gradini che collega questo intrico di cunicoli al castello, l'ultima volta questo posto era invaso dalla muffa fangoide, ora invece c'è solo la nuda pietra, e qui un tempo incontrasti Artù e altri nobili cavalieri immersi nella stessa muffa, mentre ora ci sono dei ratti. Eh sì, Pip, ci sono dei ratti, e pure grossi, che stanno mangiando la carcassa di qualche animale. D'un tratto senti un vagito inquietante e dal buio esce un vitello... anzi no... è sempre un ratto... però è grosso come un vitello... e ce l'ha con te...

Al solito prima le buone notizie, Pip. Così non fuggi via mandando all'aria i dadi. C'è uno scheletro qui a terra, uno sprovveduto che si deve essere perso in questo posto, c'è ancora la sua spada (è piuttosto malandata, colpisce con un 6 e ha una modificazione al danno +1) ed una cotta di maglie logora ma che è ancora capace di ridurre di 1 il danno.

Ora le altre notizie, quelle brutte, il ratto è proprio grosso, ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 7 e quando azzanna ti procura +2 punti danno, e la sua pelle spessa riduce il danno di 1 punto. Per lo meno farai

esercizio per quando dovrai affrontare dei veri vitelli, Pip.
Se vinci puoi passare al **110** altrimenti il **14** ti aspetta come sempre a braccia aperte.

145

Ti apri finalmente un varco in questa fitta vegetazione carnivora: tagliata la testa alla creatura, quel che rimane sono solo piante rampicanti destinate a seccarsi in poche ore. Sei anche fortunato, tra i resti delle precedenti vittime trovi una borsa con dell'oro (30 pezzi per la precisione) che puoi conservare.
Finalmente trovi un'apertura nascosta dai rami. Sembrerebbero dei gradini che salgono...
Segui la rampa fino ad una botola sul soffitto; spingi con le braccia sollevandola, e finisci per ritrovarti in una strada di Camelot. Rapidamente, sbuchi fuori e ti guardi attorno.
Non c'è molta gente in giro, Pip, ma senti un vociare provenire dal castello a poche decine di metri da dove ti trovi tu.
Vai al **124**.

146

Il cancello cigola mentre lo apri ed entri. Questo luogo, di cui nemmeno conoscevi l’esistenza, è tetro e avvolto da una nebbiolina sulfurea, proveniente da alcune crepe nella pietra che copre il pavimento. Senti sibili e sussurri, mentre tutto attorno strane creature scappano al tuo passaggio per nascondersi dietro a bizzarre costruzioni di legno, pietra e rampicanti.
D'un tratto il pavimento trema. Dall'ombra e dalla nebbia emerge una creatura colossale, che con la testa sfiora il soffitto alto almeno quattro metri. È un gigante, Pip, e dietro di lui si nascondono come in cerca di protezione altre creature, uomini e donne, esseri striscianti e morti viventi di vario tipo.
“Chi sei tu che osi entrare ad Annwn, la prigione degli eterni condannati?” ti domanda il gigante.
“Il mio nome è Pip.” rispondi senza timore (non avrai certo paura di un gigante, vero, Pip? Eh?).
“Pip, eh?” tuona il gigante “E per cosa sei stato condannato?”
Alzi le spalle: “Ah non lo so, so solo che ho passato gli ultimi diciassette anni appeso ad un trespolo in un campo di grano... o era frumento?”
“Chi ti ha mandato qui, nella nostra terra?”
“Nessuno. Ci sono entrato per caso mentre cercavo una strada per il castello.”
“Vuoi dire che non hai ucciso, derubato, aggredito nessuno?”
“Chi? Io? Non conto più i Punti Esperienza, amico mio.”
“Così cerchi solo la strada per il castello?”
“Sì, è così, sapreste indicarmela?”
“È dall'altra parte” con il grosso pollice il gigante indica alle sue spalle “ma non puoi andartene così alla leggera.”
“Ah no?”
Il gigante si volta e si china per confabulare con gli altri abitanti di Annwn, poi si volta di nuovo verso di te.

“Vogliamo 1000 pezzi d'oro.” dice il Gigante.
“E cosa ve ne fate, scusa?”
“Abbiamo un giro di mercato nero e un sacco di ottime cianfrusaglie che arrivano dallo Spettrale Regno dei Morti: c'è un ingresso proprio qui sotto.”
“Davvero? Beh, magari più avanti torno a fare un giro. Ma ora proprio ho altro da fare.”
Ce li hai 1000 pezzi d'oro, Pip? Se li hai il gigante ti farà passare senza problemi e dopo aver attraversato Annwn giungerai dalla parte opposta, dove un passaggio nascosto ti porterà in un corridoio dei sotterranei al **215**.

Se non li hai...
“Se non li avessi?” domandi.
“Beh...allora dovrai sottoporti ad una sfida.”
“Non chiedo altro. Avanti, di che si tratta?”
“Una sfida a Testa di Ferro con me.”
“E se rifiutassi o perdessi?”
“Non c'è problema, ti spediamo al **14** e poi ti veniamo a trovare giù nel Regno dei Morti.”
“Bene! Sono pronto!”
“Allora in posizione!” esclama il gigante, mentre gli abitanti di questo luogo si dispongono in cerchio per lasciarvi campo libero.
La testa del gigante è molto più grande della tua ma non ti lasci impressionare, dato che tua madre dice sempre che sei una zucca dura.
Dovrete darvi delle testate finché uno dei due non finisce al **14**. Il gigante possiede 100 PUNTI DI VITA, ma per rompergli la zucca ti basterà toglierglierne 30. Il gigante colpisce con un 8 e procura un bel +4 di danno, uno per nocca.
Ah, dimenticavo le buone notizie, Pip: il gigante ha un punto debole, un vecchio bernoccolo sulla tempia sinistra: se riuscirai a ottenere 10 ai dadi avrai fatto centro, e potrai aggiungere 2 al danno subito dal tuo

mastodontico oppositore. E non è finita qui: se lo dovessi centrare per tre volte nel punto dolente, il gigante alzerà immediatamente bandiera bianca per andarsi a prendere una bella borsa del ghiaccio.
Ora veniamo a te: qui non valgono spade o cotte di maglia, Pip, è solo questione di testa. Per tua fortuna la testa del gigante è facile da colpire e ci riuscirai con un 5, ma non avrai punti danno aggiuntivi. Ricorda anche che per ogni 5 punti che gli infliggerai 1 lo perderai anche tu (fare a zuccate fa male).
Se vinci vai all’**8**.

147

Lancillotto è a terra dolorante : ti spiace avergli dato una lezione, ma è stato lui ad aggredirti.
“Raggiungerete Re Artù, ora?” domandi ansimando per la battaglia.
Il cavaliere annuisce: “Andrò da lui, ed invocherò il suo perdono.”
“Bene. Allora prendete le vostre cose e andiamo, vi sorreggerò io lungo il viaggio.”
“Devo avvertirvi, cavaliere, il Conte Claudas ha posto una guarnigione di soldati al crocevia nei pressi del Lago Fumoso e non sarà facile passare, con loro c'è un demonio...”
“Non preoccupatevi, quell'accampamento non c'è più.
A quest’ora avranno già smontato le tende e saranno tornati dal conte con la coda fra le gambe.”
“Possibile?”
“Possibile sì, avanti, non abbiamo tempo da perdere e dobbiamo pure passare da Amesbury a prendere una persona.”
Fai salire Lancilotto sul cavallo e percorri la strada a ritroso. Dell'accampamento non c'è più traccia, se non la sporcizia che si sono lasciati dietro. Passando per il

gruppo di case nei pressi del Lago Fumoso venite accolti dagli abitanti che vi tributano tutti gli onori: Lancillotto è a loro molto caro e ti ringraziano per averlo riportato a nuova vita.
Richiami l'Ippocampo per attraversare il Lago, e poi da lì lungo il sentiero che porta ad Amesbury. L'incontro tra Lancillotto e Ginevra fuori dal convento è molto toccante: i due si abbracciano tra le lacrime, invocando il rispettivo perdono. Riprendete la marcia e, poche ore dopo, fate finalmente ritorno a Camelot. Vai al **180**.

148

L’armaiolo sta affilando una spada controllandoti con la coda dell’occhio, mentre tu osservi la lista della merce in vendita.

Armi ed Armatura	***Coeff. di danno***	***Costo***
Ascia da combattimento	+4	20
Pugnale	+2	5
Flagello	+2	5
Martello	+3	15
Mazza ferrata	+4	20
Lancia	+5	40
Spada	+3	20
Cotta di maglia di ferro	-3	100
Giubba di pelle	-2	50
Pettorale	-4	120

Ma come fa l'armaiolo a conoscere il coefficiente di danno?
“È solo una stima” spiega, come se ti leggesse nel pensiero.
L'armaiolo è anche disposto ad acquistare armi e armature in tuo possesso che non ti servono più, è disposto a pagartele per metà della cifra corrispondente

sul suo tariffario (dopo tutto sono usate).
Finiti gli affari puoi tornare al **40**.

149

“Quanti anni di studi buttati via,” esclama toccandosi la fronte “lasciami stare, ragazzo, preferisco restare qui seppellito che sentire altre oscenità linguistiche.”
Se l'è presa a male, Pip, richiudi la porta e torna al **13**

150

Ti trovi in una grande sala con un aspetto a te familiare. A giudicare dagli arredi, i vecchi tomi sulla libreria, i tavoli con ampolle, boccette e paioli in cui ribollono liquidi strani, artefatti e manufatti magici tutt'attorno, si direbbe l'antro di un mago.
Quando vedi un vecchio stregone dalla veste nera e la barba lunga e folta intento a gettare degli ingredienti dentro ad un paiolo hai un sussulto: si tratta del tuo primo avversario, il Mago Ansalom!
Il vecchio mago avverte la presenza di qualcuno e si volta verso di te con aria feroce: “Chi osa disturbarmi mentre sto preparando l'antica ricetta del ragù di fagiano scozzese?” messa bene a fuoco la tua figura, lo stregone fa un balzo indietro: “Ancora tu?! Che tu sia maledetto, Pip di Glastonbury, mi tormenti peggio delle Erinni!”
Cerchi di fermare la veemenza di Ansalom, ma quello non ti ascolta (sarà anche diventato un po' sordo a stare quaggiù) e ti si avventa contro in cerca di vendetta.

Il vecchio Ansalom non è più in forma come una volta: i suoi PUNTI DI VITA sono ormai scesi a 50, per colpire con il suo bastone ha bisogno di almeno un 8 ai dadi ed infligge +3 di danno. Anche le sue magie si sono indebolite, ha a disposizione dieci Dita di Fuoco (che

saranno lanciate singolarmente dopo tre scontri consecutivi andati a segno) che causano solo 8 Punti danno, mentre ha esaurito tutte le sue palle di fuoco. Non fargli troppo male, Pip. Quando i suoi Punti di Vita scendono sotto i 15 vai subito al **218**.
Se invece Ansalom ti uccide vai al **14**.

151

Sei ad un crocevia, Pip, andando verso nord puoi raggiungere la casa di riposo di Avalon, gestita dalle suore di Cristo Punitore al **103**; a sud la strada conduce a Glastonbury al **40**, a nord-ovest a Amesbury al **184**, a sud-est verso la foresta di Dendreath, oltre la quale sorge il Castello di Malegeant, conosciuto come il Castello di Tenebra, una volta dimora del mago Ansalom ed ora di Mordred e del suo esercito, al **205**.

152

Dai un'occhiata alla parete e vedi che in effetti c'è una pietra che sporge rispetto alle altre, la spingi ed un vano segreto si apre nel muro. Dentro trovi un'ascia di ottima fattura, con questa ti basterà un 5 per colpire e produrrà un danno supplementare di 2 punti, Pip. Un bel colpo! Il prof aveva detto la verità.
Ora torna al **13** e fai un'altra scelta.

153

Che macello, c'è carne putrefatta dappertutto (ce l'hai anche nei capelli, Pip), però nel putridume vedi emergere qualcosa. C'è un borsello logoro con alcune gemme del valore di 35 pezzi d'oro totali ed una pagina strappata da un libro di magia riportante l'incantesimo STIL

“Stupefacente Incantesimo del Legume". Puoi utilizzare questo incantesimo in attesa di riavere il tuo bigino, Pip, sempre meglio di niente.
Torna pure al **13**.

154

“Barbabietola per fare la birra? Ma da dove arrivi? Neanche i Vichinghi osano tanto! Esci subito dal mio locale, miscredente!”
Il birraio è proprio su di giri, Pip, meglio se esci di qui al **124**.

155

“Mi spiace, non è la risposta corretta,” ti risponde lo gnomo, “ora, se non ti spiace, stavo pensando ad altri indovinelli.”
Lasci perdere lo gnomo e ritorni al **102**

156

“AH AHA AH AHA!!” una fragorosa risata scoppia in tutta la taverna.
“Qui non si serve acqua,” ti dice l'oste “solo birra di nostra produzione.”
Se prendi il boccale di birra vai al **107**

Se non vuoi bere forse è meglio che lasci questo posto, sei certo che tra poco alcuni battibecchi degenereranno in rissa. Puoi recarti nell'armeria (**167**) o in uno strano negozio di articoli magici (**37**). Se vuoi invece raggiungere subito il castello prosegui sempre dritto fino all’**81**.

157

Ti avvicini alla vecchia che ti aveva maledetto: “Ora vecchia puoi levarmi di dosso questa maledizione, che ne dici?”
“Beh, visto ci hai liberato della Coccatrice ti farò uno sconto, bel giovane, 500 pezzi d'oro.”
“Maledetta...”
“Ah ah, attenzione...” la vecchia sorride mostrando i suoi denti marci e allunga il palmo della mano.
Paga, Pip, altrimenti dovrai tenerti questa carogna sulle spalle.
Concluso il contenzioso con la vecchia puoi farti largo tra la folla di ammiratori ed uscire di qui per fare ritorno nella via principale del paese al **40**.

158

Mentre ti avvicini al piccolo gruppo di giovani puoi già sentire la melodiosa voce della dama dai capelli corvini e la lunga treccia che le cade lungo la schiena. Accanto a lei, seduto su di un ceppo c'è un menestrello ormai non più giovane ma che riesce a stupire tutti quanti per la sua straordinaria abilità con il liuto.
Vieni a sapere che i due si chiamano Richard e Candice e che girovagano per la Britannia con il solo scopo di far conoscere la loro musica in tutto il reame.
Ti soffermi ad ascoltare la canzone che stanno cantando dal titolo "*Ricordo ancora*": malinconica quanto emozionante.
Terminata la performance gli spettatori applaudono sonoramente i due artisti e anche tu ti unisci all'applauso commosso dalla bellezza della canzone, tanto che ti senti rinvigorito. Aggiungi 2 PUNTI DI VITA.
Ora però devi tornare alla tua missione, torna al **210** e fai un'altra scelta.

159

Trovi Morgana in una grande stanza assieme ad altre quattro pazienti; è sdraiata su un letto, e pare molto invecchiata dall'ultima volta che l'avevi vista.
Ti fa un pochino di impressione: ha uno sguardo carico di terrore, sembra voglia parlare ma le parole non le escono di bocca…
"Da quando sta così?" domandi ad una suora che sta accudendo le pazienti.
"Da alcuni mesi ormai, all'incirca dallo stesso periodo in cui è stato ricoverato il re."
"Chi l'ha portata qui? Suo figlio?"
"Intendete sir Mordred? No, è stata quella giovane eroina, lady Kaizersousie."
"Kaizersousie? È perché?"
"Non lo so, l'ha portata e ci ha chiesto di accudirla, che avrebbe pensato lei a tutte le spese."
"Capito, grazie."
Stai per andartene quando Morgana afferra un lembo dei tuoi pantaloni, ti fissa e apre la bocca, ma non riesce a pronunciare alcunché…
Ti abbassi, portando il tuo orecchio alla sua bocca, ma non odi nulla, se non frammenti di parole appena percettibili: ti sembra stia balbettando qualcosa come: "Sousie… Sousie…".
Altro non riesci proprio a capire, poverina.

Ora se vuoi puoi recarti dal Re al **200**, se vuoi parlare con Gawain vai al **170**, altrimenti puoi uscire di qui al **151** .

160

REGOLAMENTO

Questa è una pagina importante, Pip, conviene che fai un'orecchia sul bordo, oppure che annoti il numero del paragrafo da qualche parte.

Dunque, cominciamo dai PUNTI DI VITA, senza i quali non potresti camminare, combattere, parlare, e tutto il resto. Penalizzante, per un avventuriero, non trovi? Il calcolo dei PUNTI DI VITA funziona così: lancia due dadi e moltiplica il numero per quattro; a questo risultato puoi aggiungere tutti i PUNTI DI VITA PERMANENTI che ti porti dalle avventure passate (massimo 10). Durante il corso dell'avventura potrai perdere PUNTI DI VITA, in combattimento ad esempio, e potrai anche recuperarli tramite incantesimi o pozioni risananti (nel testo ti verrà specificato), ma non potrai mai superare il punteggio iniziale se non con PUNTI DI VITA PERMANENTI.

Per il combattimento invece la faccenda è un po' più complessa, ma non tanto: quando affronti un avversario lancia due dadi per entrambi, chi totalizza il punteggio più alto attacca per primo (sempre il che il testo non dia indicazioni differenti). Quando attacchi è importante sapere il tuo punteggio minimo per colpire: a mani nude ti è sempre necessario fare almeno un 6, ma usando armi di vario tipo il punteggio potrebbe essere diverso. Ad esempio con la tua fida E.J. è sufficiente un 4 per colpire chicchessia. Per calcolare il danno inflitto somma quanti punti in più hai fatto rispetto al punteggio minimo per colpire e il bonus legato all’arma che hai utilizzato (sempre E.J. infligge +5 danni supplementari). Sottrai il danno ai PUNTI DI VITA del tuo avversario, per uccidere il tuo oppositore dovrai portare i suoi PUNTI DI

VITA a 0 o meno. Se invece è ancora in piedi tocca a lui attaccare; nel testo di verranno dati i punteggi di ogni nemico per procedere col medesimo sistema di attacco.

Poi ci sono le magie. In **Appendice I** in fondo al libro puoi trovare tutte le tue magie. Puoi lanciarle in un qualsiasi momento dell'avventura (ovviamente scegli il momento adatto). Avrai bisogno di un 7 ai dadi perché la magia funzioni, e che funzioni o meno perderai 3 PUNTI DI VITA (lanciare magie è faticoso). Infine puoi lanciare un incantesimo al massimo per tre volte nel corso dell'avventura: dopo questo numero l'incantesimo è esaurito, anche se non ha mai funzionato. Alcuni incantesimi come PALLE DI FUOCO e DITA DI FUOCO vanno sempre a segno ed usarli non ti costa alcuna spesa di PUNTI DI VITA. Inoltre, se ti erano rimaste delle PALLE DI FUOCO o DITA DI FUOCO dalle precedenti avventure, puoi aggiungerle a quelle a tua disposizione per questa avventura. Tieni presente che per ora i tatuaggi sulle tue mani sono sbiaditi, e non potrai usare le Palle di Fuoco finché non ti sarà detto altrimenti. Per colpire un avversario con il Dito di Fuoco devi invece lanciare 2 dadi e fare 5 o più, ma anche se colpisci infliggerai solo 5 punti di danno. Tutto chiaro?

Reazione amichevole: con alcuni avversari puoi tentare una reazione amichevole che potrebbe evitarti di combattere. Tira una volta il dado per l'avversario e tre per te. Se il tuo punteggio è più basso tutte e tre le volte, allora la reazione amichevole ha avuto successo e puoi procedere come se avessi vinto il combattimento. Altrimenti dovrai affrontarlo.

Corruzione: alcuni nemici, umani o creature che siano, sono piuttosto avidi e non disdegnano di ricevere un compenso in pezzi d’oro per lasciarti passare. Quando

nel paragrafo troverai questo simbolo “*” significa che il nemico di quel paragrafo accetterà un compenso pari a:
*: 50 pezzi d’oro
**: 100 pezzi d’oro
***: 500 pezzi d’oro
****: 1000 pezzi d’oro
E tu potrai proseguire l’avventura come se l’avessi sconfitto.

Per recuperare i PUNTI DI VITA persi, oltre alle pozioni o agli incantesimi ti è possibile semplicemente riposare, cosa che puoi fare in qualsiasi paragrafo in cui tu non sia impegnato in un combattimento, ma dormire potrebbe essere pericoloso: lancia un dado, se ottieni un numero da 1 a 4 devi andare all'**Appendice II** "Il mondo dei sogni", con un 5 o un 6 invece hai un sonno ristoratore e puoi recuperare PUNTI DI VITA pari a una doppia giocata di dadi.

Prima si parlava dei PUNTI DI VITA PERMANENTI. Funziona così: per ogni combattimento andato a buon fine, oppure per ogni indovinello o enigma risolti correttamente, guadagni un PUNTO DI ESPERIENZA. Ogni 20 PUNTI DI ESPERIENZA, guadagni 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE. Ricorda che non puoi portare più di 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI nelle prossime avventure. I PUNTI DI VITA PERMANENTI si aggiungono al tuo totale massimo, cosicché diventerai più forte man mano che superi le prove.

Ripetizione dell'avventura. Come leggerai, se capiterai al **14** ti basta un lancio di dadi per ricalcolare i tuoi PUNTI DI VITA e potrai ripartire da dove avevi interrotto l'avventura prematuramente. In tal caso potresti reincontrare nemici già sconfitti o tesori già intascati. I nemici morti ci saranno ancora saranno ancora lì ad

attenderti, ma solo con la metà dei PUNTI DI VITA, mentre i tesori...ahimé...non ci saranno più.

Tutto chiaro? Ora sei pronto per continuare al **206**.

161

Sicuramente c'è un altro modo per entrare a Camelot che non sia il portone d'ingresso principale. Ci sono altri due ingressi ad est e ad ovest, ma saranno certamente piantonati come quello da cui provieni. Fai un giro attorno alle mura imponenti della città, e poco dopo noti delle grate nel muro all'altezza del terreno. Ti avvicini e senti una puzza terrificante provenire da là sotto. Le inferriate sono vecchie ed arrugginite, e la pietra in cui sono incastonate non è molto resistente, non dovresti avere problemi a staccarla, se è questo che vuoi fare. La grata dà su un lugubre corridoio sotterraneo: non vedi granché, ma ti sembra che non ci sia nessuno.
Beh, Pip, se vuoi passare di qua non hai che da fare forza e tirare la grata al **29**, altrimenti puoi tornare a finire la discussione con le guardie al **79**.

162

“La tua E.J. è proprio una grande smorfiosa.” esclama indispettita Cody, “Non vuole essere impugnata da altri che non sia Sir Pip…o al massimo Re Artù.”
“Cara vecchia scorbutica E.J…”
“Ad ogni modo, la tua spada ha avuto la brillante idea di infilzarsi in una incudine sopra una roccia nel cortile del castello, e solo il più valoroso cavaliere di Camelot avrebbe potuto estrarla. Qualche pazzo ancora prova a tirarla fuori ma non vuole proprio collaborare….ah, ma se vedessi Excalibur Sister, lei sì che è una signora

spada”
“E per chi l’hai creata?”
Cody sospira; capisci che è parecchio rattristata da questa vicenda.
“Ma per la nostra eroina… ex eroina: Kaizersousie. Come ti avevo accennato quando ti ho richiamato ha perso la testa per Mordred e si è alleata con lui.”
Ora:

Chiedi del re?	Vai all’**87**.
Chiedi di Merlino?	Vai al **135**.
Chiedi di Camelot?	Vai al **15**.

Se hai placato la tua sete di informazioni puoi lasciare Cody al (**255**).

163

I compagni di quelli che hai sconfitto si ritirano immediatamente afferrando i compagni caduti per le gambe e trascinandoli dentro allo stadio. Ad ogni modo per terra trovi un po' di oggetti interessanti:

- *fiasche di whisky (vuote)*
- *una boccetta di pozione risanante (da tre dosi, ognuna sufficiente per recuperare 4 PUNTI DI VITA)*
- *una spada (+2 danno)*
- *denaro e pietre preziose per circa 40 pezzi d'oro*
- *una livella*
- *un acciarino*
- *una cornamusa (rotta)*

Prendi quello che ti serve e poi torna al **40** per un'altra destinazione.

164

Raggiungi la guardia più vicina che è tutta presa da una donna formosa quanto volgare, lo afferri per la cotta di maglia e lo stacchi dalla donna.
“Ehi, che diavolo ti prende?” si lamenta, puzza di vino rancido, è anche ubriaco.
“Dov'è Jake?” gli domandi con tono imperioso.
“Cosa?”
“Jake! Il reggente di Camelot! Dov'è?!” tuoni.
“Là fuori, nel cortile...” biascica, “ma tu chi diavolo...” lasci la presa e la guardia cade sul pavimento mentre la donnaccia che era con lui lo aiuta a rialzarsi.
Ti lanci verso uno dei finestroni aperti che danno sul cortile del castello, da dove proviene un confuso vociare, e ciò che vedi ti lascia inorridito.
Diversi abitanti della città sono ammassati all'interno del cortile, a gruppi vengono fatti mettere in fila indiana dalle guardie fino a giungere davanti ad un uomo seduto su un trono, intuisci si tratta di Jake. Vedi gli abitanti, curvi e sottomessi, portare a Jake dei tributi, ed in cambio lui dà loro del cibo. Quelli che non hanno nulla chiedono pietà a Jake, ma lui, fiero del nome che porta, li fa cacciare dalle guardie. In un altra parte del cortile ci sono altre guardie che tra una brocca di vino, una donna ed una spada, si sfidano a duello in quella che sembra una parodia di un combattimento. Poi vedi qualcosa che ti fa trasalire: vicino alla parete del cortile c’è una roccia, sopra la roccia un'incudine e dall'incudine spunta l'elsa di una spada...no, non è Excalibur, ne sei certo, e sei altrettanto sicuro che si tratta della sua sorella più piccola, la tua E.J.!
Devi scendere immediatamente, ti allontani dalla finestra ma un gruppo di guardie ti blocca la strada.
“Ehi, chi ti ha dato il permesso di entrare qui dentro?” esclama una delle guardie mentre sguaina la spada con goffaggine, “Finirai nelle prigioni di Camelot per questo.

Guardie, arrestatelo!”
Le guardie, in tutto 6, ti assalgono, ma sono ubriache e avranno qualche difficoltà nel combattere, difatti ognuna di esse ha 15 PUNTI DI VITA, una cotta di maglia che riduce di 2 punti i danni, ed una spada che ne aggiunge altrettanti, ma a causa dell'alcool che hanno ingerito per colpire devono ottenere almeno un 9 ai dadi.
Se li batti vai al **42**, altrimenti corri al **14**.

165

Raggiungi la capanna dell'imbarcadero, dove trovi un uomo grassottello appisolato su una sdraio sotto la tettoia, con il volto coperto da un cappello di paglia.
“Ehi, devo passare dall'altra parte.”
L'uomo solleva il cappello e ti scruta: “Mi spiace, ma non è possibile. Bessy non ha intenzione di muoversi.”
“Bessy? E chi è?”
“Il mio ippocampo,” dice indicando con la mano il molo “chi credete che traini la zattera?”
Fai due passi verso il ciglio del molo e vedi un ippocampo sbucare con la testa fuori dall'acqua.
“E come la convinciamo?” domandi.
“Va matta per la marmellata di ribes, ne avete un po'?”
Hai della marmellata di ribes con te, Pip? In tal caso puoi fare una prova al **52**, altrimenti devi trovare un'altra strada facendo ritorno sui tuoi passi al **97**.

166

Trangugi un altro boccale di birra, scende giù che è un piacere e ne ordini un terzo mentre la vista comincia ad appannarsi e l'euforia a salire, per poi precipitare in malinconia.
Barcollando ti siedi ad un tavolo di altri bevitori vicino al

camino.
“Vieni, amico, siediti qui.” ti dicono “sono giornate fredde queste, e non c'è di meglio che una buona birra ed il calore del fuoco del camino.”
“Avete ragione.” rispondi ruttando e bevendo ancora.
“Come ti chiami, ragazzo?” ti domanda uno.
“Sir Pip.” rispondi con un secondo rutto.
“Stai scherzando?” interviene un altro. “Sir Pip è stato il più valoroso cavaliere di Camelot. Non puoi essere tu.”
“Beh, mi pare che le cose siano andate piuttosto male da queste parti” bofonchi ebbro dall'alcool “e quando le cose da queste parti vanno piuttosto male chi chiamerai?”
“Sir Pip!” risponde in coro l'intero tavolo.
“Non me lo vedo Sir Pip ubriacarsi nella nostra birreria mentre quel tiranno di Jake ci sta spennando come polli. Secondo me sei un racconta frottole.”
Ti alzi di scatto puntando il dito contro l'uomo: “Ritira subito quello che hai detto su mia moglie.” esclami mangiandoti metà delle parole.
“Se sei davvero Sir Pip allora prendi questa e lanciala contro il bersaglio appeso su quel muro.”
Sul tavolo ti mettono una freccetta, e ti indicano il bersaglio appeso sulla parete opposta, sarà a circa dieci metri.
Se accetti la sfida vai al **38** altrimenti puoi dimostrare il tuo valore gonfiando questo tizio come una zampogna al **101**.

167

Un’armeria, Pip, se non hai armi con te qui potresti trovare qualcosa al caso tuo.
L’armaiolo sta affilando una spada controllandoti con la coda dell’occhio, mentre tu osservi la lista della merce in vendita:

Armi ed Armatura	*Coeff. di danno*	*Costo*
Ascia da combattimento	+4	20
Pugnale	+2	5
Flagello	+2	5
Martello	+3	15
Mazza ferrata	+4	20
Lancia	+5	40
Spada	+3	20
Cotta di maglia di ferro	-3	100
Giubba di pelle	-2	50
Pettorale	-4	120

Ma come fa l'armaiolo a conoscere il coefficiente di danno delle armi?
“È solo una stima”, ti dice, come se leggesse nel pensiero.
Puoi prendere quello che vuoi, ovviamente se puoi pagare, e poi tornare sulla strada principale al **124**.

168

“Cerco Onofrio da Chichester, lo conoscete? Ha qualcosa che mi serve.”
“Forse che sì, forse che no. Dalla tua conoscenza dipenderà la mia sentenza.”
“Cioè?”
“Un vecchio amico mi ha lanciato una poetica sfida, con una poesia alla quale devo rispondere con inventiva. La storia dell'antica Carcosa ha messo in rima dalla prosa:

Là dove le onde come nuvole s'infrangono
Ed i Soli gemelli nel lago piangono;
Le ombre s'allungano
a Carcosa.

Nella strana notte Stelle Nere sorgono,
E Lune tra orbite misteriose si scorgono,
Ma ben più strana è la perduta
Carcosa.

Le Iadi canteranno l'armonia melodiosa,
Ma dove si agitano gli stracci del Re,
Morrà inascoltata: nella tenebrosa
Carcosa.

Canto della mia anima , la mia voce è ormai morta.
Muori anche tu, mai nato, come lacrime mai piante
S'asciugano e muoiono,
Nella perduta Carcosa.

Con altrettanta eloquenza devo rispondere a tale magnificenza."
Il demone attende una tua risposta.

Se hai la prima parte del *Dies Irae* vai al **197**, altrimenti è meglio che fai due passi indietro e levi le tende prima che il Demone ti azzanni ad un braccio (**90**).

169

La porta è bloccata da una barra di ferro, ed hai più o meno il tempo di fare tre tentativi per scardinarla.
La barra è un osso duro perché ha ben 20 PUNTI DI VITA (se così vogliamo chiamarli), ricordati che hai a disposizione solo tre turni per romperla.
Se hai un incantesimo adatto ovviamente puoi utilizzarlo.

Se riesci nell'impresa puoi uscire di qui al **225**, altrimenti vai al **53**.

170

Sir Gawain è fuori dalla stanza del re, visibilmente preoccupato; non appena ti scorge, ti fa cenno di avvicinarti.
“E’ un bene che tu sia tornato, sir Pip,” dice “ma questa volta l’impresa sarà molto più difficile, c’è un regno da riconquistare ed un Re da salvare, e non solo questo…” si guarda attorno e poi con fare sospetto ti si avvicina bisbigliando, “Sono accadute cose molto strane, incomprensibili, che hanno portato il regno sull’orlo del baratro.”
“Ad esempio?”
“Mordred. Abbiamo sempre saputo che fosse un borioso attaccabrighe, ma da qui a crearsi un esercito, rovesciare Artù dal suo trono e prepararsi ad invadere gli altri ducati, contee e regni della Britannia, è troppo anche per lui.”
“Forse Morgana…”
“Quale? La maga che non invecchia di un solo giorno da vent’anni o quella vecchia avvizzita incapace di parlare che se ne sta nell’altra stanza? Credimi, Pip, c’è puzza di arti oscure lontano un miglio.”
“Non capisco, a cosa ti riferisci? Credi ci sia qualcuno dietro a tutto questo? Un mago, forse?”
“Il Castello di Tenebra … tu ci sei stato, sai bene che quel luogo è maledetto, infestato da demoni, fantasmi e creature malvagie. Ansalom non era che un buontempone prima che gli venisse la malaugurata idea di trasferirsi là dentro.”
“Allora non è stato lui a trasformare il castello in quella trappola mortale?”
Gawain scuote la testa: “Il castello era già maledetto, è stato sir Malegeant a trasformarlo in quel luogo oscuro. Si dice che praticasse la magia nera, che compisse evocazioni di spiriti e demoni. Rapì la nostra regina Ginevra quando si era appena sposata, e fummo io e

Lancillotto a salvarla. Ma promisi a me stesso che mai più avrei messo piede in quel castello.”
“Ecco perché nessuno ci volle tornare ai tempi di Ansalom.”
“Forse qualcosa tra quelle mura ha corrotto Mordred come corruppe Ansalom e ha ridotto Morgana in quello stato. Devi scoprire cosa c’è sotto, Pip, e devi farlo al più presto.”
“Devo trovare Merlino, sai dove si trova?”
Gawain scuote la testa: “Credo lo sappia solo il re... se solo riuscisse a parlare”.
Se non lo hai ancora fatto puoi visitare Artù al **200**, se invece vuoi vedere Morgana vai al **159**, altrimenti puoi uscire di qui al **151**.

171

Apri la porta e all'inizio ti sembra sia vuota. Ad un tratto senti un dolore acuto alla caviglia: “Ahia!” esclami tirando il piede indietro, poi guardi in basso e scorgi uno gnomo irlandese, di quelli vestiti di verde con la bombetta e la pipa.
“Ehi, ma che ti salta in mente?” protesti con lo gnomo.
Quello arretra intimidito: “Non avrai mai il mio oro maledetto inglese.”
“Di che oro vai parlando?”
“Non vuoi rubare il mio oro? Quello che sta nella pentola alla fine dell'arcobaleno?”
“Non è questa la mia intenzione, per lo meno non ora.”
“E allora cosa ci fai qui?”
“Cerco una via per entrare al castello, devo rovesciare la dittatura, capisci?”
“Oh, allora io posso aiutarti. C'è una armatura magica nascosta qui sotto, di quelle che riducono il danno di 4 punti, mica bubbole.”
“E dove si trova?”

“Piano, ragazzo, io sono uno gnomo, non un ufficio informazioni. Se vuoi la dritta devi risolvere un indovinello.”
“E perché diavolo dovrei risolvere un indovinello?”
“Sono chiuso da dieci anni qui dentro, cosa credi che abbia fatto in tutto questo tempo?”
“Non pensare indovinelli, spero.”
“Invece sì. Adesso ascolta bene: "Una lumaca deve raggiungere l'orto adiacente a quello in cui si trova, superando il muro alto 7 metri che li divide. Di giorno percorre 4 metri in salita, muovendosi verticalmente, mentre di notte ridiscende sempre verticalmente per 3 metri, percorrendo effettivamente 1 metro ogni giornata. In quanti giorni la lumaca arriverà in cima al muro?"

Se rispondi 4 giorni vai all’**88**
Se rispondi 6 giorni vai al **155**
Se rispondi 7 giorni vai al **204**

Se non vuoi perdere altro tempo con questo gnomo puoi chiudere la porta della cella e tornare al **102**.

172

Uhm, vuota, la cella è vuota, Pip, a parte la fanghiglia sul pavimento.
Torna al **13** e fai un'altra scelta.

173

Da quest'apertura il percorso è in salita, costellato qua e là da rampe di gradini scavate nella roccia, dopo alcuni minuti raggiungi una botola, fai forza e la apri, ritrovandoti esattamente fuori dall'ingresso del cimitero al **225**.

174

“Non ricordi più, Pip?” ti domanda E.J.
“Non ho memoria di quell'avventura.” rispondi “Come raggiungo quel posto?”
“Ricordo che l'ingresso si trovava imboccando la via più buia, la strada più sinistra, il percorso più tetro e via dicendo.” risponde la tua fedele spada “Si poteva raggiungere il Regno dei Morti dalla cripta della chiesa di Glastonbury o dal campo di Pogolfit.”
“Campo di Pogolfit?”
“Sì, è a Glastonbury, non dovrebbe essere difficile trovarlo.”

Se vuoi raggiungere il Regno dei Morti dalla chiesa di Glastonbury vai al **214**, se vuoi raggiungerlo dal campo di Pogolfit vai al **178**.
Altrimenti puoi scegliere un'altra strada se possiedi un ciondolo a forma di goccia recandoti al **230**

175

“Mi sta passando davanti tutta la vita…”
“Immagino sia stato un breve ricordo.”
“Ma perché Tenebra? Era il castello di Ansalom.”
“Appunto, era libero, erano rimasti solo i ragni (giganti) e le galline da guardia. E poi è un castello adatto ad un cattivo, no?”
“Sapevo che avrei dovuto cercare anche l’atto di proprietà dopo aver sconfitto quel mago…” bofonchi, “e così Mordred sta al castello di Tenebra con Kaizersousie e tutto il suo esercito.”
“E così.”

Ora:
Chiedi di Merlino? Vai al **135**.

Chiedi di E.J.? Vai al **162**.
Chiedi di Camelot? Vai al **15**.

Se hai placato la tua sete di informazioni puoi lasciare Cody al (**255**).

176

“Come posso provarvi di essere Sir Pip?” domandi spazientito.
“Potrebbe levarci di torno la Coccatrice!” esclama uno.
“Sì! Sì!” rispondono in coro gli altri mormorando tra di loro.
“Un momento. C'è una Coccatrice qui a Glastonbury?” domandi.
“È nei sotterranei di questo edificio.” ti risponde la donna allo sportello “Per questo sono l'unica impiegata rimasta, gli altri sparivano ogni volta che scendevano a prendere delle pratiche in archivio.”
“E siete sicuri che sia una Coccatrice?”
“Beh, i pochi che sono scesi e risaliti subito hanno parlato di una puzza da letamaio, di arti pietrificati e di piume lunghe un metro sparse ovunque, oltre al verso di quella orrenda bestia.”
“E come ci è arrivata?”
“Un impiegato che è stato licenziato ha portato qui sotto un uovo di una sua gallina e l'ha fatto covare da un rospo. Crediamo che l'abbia fatto di proposito.”
“Ho capito. Mostratemi la strada.”
L'impiegata ti fa segno con il dito una porta in fondo alla sala.
Borbottando il tuo malumore ti incammini verso i sotterranei.
Vai al **118**

177

La stanza è un truculento mattatoio di carne putrefatta ed ossa di zombi.
Gli zombi non se la passavano molto bene, trovi qualche pezzo d'oro (otto) ed una boccetta di balsamo risanante (vale +3 PUNTI DI VITA quando deciderai di usarla). Uno degli zombi stringe in mano un foglio arrotolato, sembra una pagina strappata da un libro di preghiere, se ti interessa puoi prenderla e segnare sul registro la "seconda parte del Dies Irae".
Puoi uscire di qui al **223**.

178

Raggiungi lo stadio del Pogolfit di recente edificazione che si trova nel centro di Glastonbury.
Quando entri senti un vociare confuso di grida, acclamazioni e fischi. Una guardia all’ingresso ti dice che è in corso una partita della Lega Bretone di Pogolfit tra gli Highlanders di Aberdeen e i Knights di Glastonbury guidati dal romano Sir Charles Mutthon, Lord di Trygor, allenatore esperto quanto focoso.
Entri e ti siedi sulla piccola tribuna della squadra di casa mentre dalla parte opposta, da dove proviene odore di distilleria clandestina, ci sono una cinquantina di esagitati tifosi ospiti.
Il punteggio è di 5-0 per gli scozzesi e Sir Charles continua a sbraitare, sbracciarsi ed inveire contro i suoi, mentre i tifosi scozzesi insistono a deriderlo. Trovi le regole di questo bizzaro sport nell'**Appendice III** in fondo al libro.
Da quanto vedi le squadre sono all'ultima frazione di gioco e Glastonbury è alla battuta, con un giocatore già dalla parte opposta della corsia di lancio e pronto a correre. Il battitore di Glastonbury colpisce la palla

chiodata e scatta per conquistare il punto, ma ha fatto solo pochi passi quando viene colpito in pieno dal tronco scozzese. Urla di ovazione si elevano dalla tribuna ospite ed altri tifosi agitano le chiappe all'indirizzo di un Sir Charles sempre più nervoso che impreca contro fanti e santi.
Il battitore di Glastonbury viene portato via, e ti rendi conto che la squadra di casa non ha più giocatori da mandare alla battuta, eliminati o infortunati.
Sir Charles continua le sue imprecazioni mentre qualcuno dalla tribuna sembra averti riconosciuto.
“Ehi! Ma quello è Sir Pip!” esclama uno.
“È vero! È proprio Sir Pip!” dice un altro mentre tutti si alzano per vederti o per avvicinarti.
“Sir Pip! È il cielo che vi manda!” esclama un uomo venendoti incontro “Possiamo ancora vincere, ci manca una sola battuta.”
“Io...” indugi “... non so...”
Vieni letteralmente trascinato giù dalla tribuna fino al campo di gioco dove ti trovi di fronte l'austera e severa figura di Sir Charles.
“A regazzì,” ti dice “sei davero Sir Pippe come hanno da dì?”
Annuisci: “Sì, ma non sono molto pratico di questo gioco...”
L'allenatore ti cinge un braccio sulle spalle: “Nun te preoccupà, tu cerca de ribatte ‘a palla chiodata più forte che poi. Se la manni fori sò sei punti e vincemo. Se semo capiti? Vincemo.”
Annuisci ancora, non molto sicuro di quanto sta accadendo.
Vedi l'arbitro avvicinarsi alla panchina per le ultime raccomandazioni, dall'accento sembra essere un gallese. Dopo essersi assicurato che sei proprio Sir Pip di Glastonbury ti dà il permesso di entrare in campo.
In un tripudio di ovazione della folla ti avvicini alla zona

di battuta, mentre Sir Charles continua la sua partita personale con la tribuna avversaria. Lo senti urlare: “Se famo sei arivo!” mimando tre dita con una mano e quattro con l'altra.

Beh, Pip, ti sei trovato un compito ingrato, hai tre possibilità per centrare la palla chiodata con la mazza.
Per colpire la palla devi fare almeno un 7 con un lancio di dadi.
Se vuoi ripassare le regole di questo gioco strampalato hai tempo per dare un’occhiata all’**Appendice III**.

Se per tre volte non ottieni nemmeno un 7 o più, vai al **108**.
Se ottieni un numero tra 7 e 11 colpisci la palla chiodata e ti devi mettere a correre al **201**.
Con un 12 realizzi un fuori campo diretto, vai al **9**.

179

Quando dai la risposta corretta, al vecchio si illuminano gli occhi: “È lui! Accorrete gente! È Sir Pip il Castigamaghi e l'Ammazzadraghi! È venuto a liberarci!”
Decine di persone prima nascoste ora escono in strada a salutarti e a supplicarti, non capisci bene cosa sta succedendo e chiedi loro di spiegartelo.
“Si tratta del malvagio conte Claudas, che ha sempre preteso di essere il nostro sovrano fino a quando Lancillotto non lo sconfisse e tenne a bada i suoi uomini nelle loro incursioni successive. Ma ora che anche Camelot è caduta sotto al giogo di Mordred, il conte Claudas ha stretto un alleanza con il figlio di Artù e non solo si è impossessato del nostro villaggio e delle nostre terre, ma per vendicarsi continua a mandare i suoi briganti a depredarci, a portarci via le donne più belle ed i bambini per farne schiavi. Ora che siete qua ci libererete

dalle angherie del conte Claudas.”
“Io... dannazione, non ho molto tempo... devo trovare Sir Lancillotto.”
“Noi sappiamo dove si trova.” ti dice il vecchio “Vive da eremita qui vicino, non combatte più, e non è più in grado di difenderci.”
“Ho bisogno di sapere dove si trova, devo parlargli.” insisti.
Il vecchio guarda i suoi compaesani, visibilmente provati.
“Si trova al di là del crocevia che troverete proseguendo lungo il sentiero ma, ahimè, il conte ha insediato un accampamento di soldati per evitare che qualcuno raggiunga Lancillotto e lo riporti tra la sua gente.”
“Beh, non c'è problema, ho affrontato nemici ben peggiori.”
“Lo sappiamo, ma il conte ha un asso nella manica.”
“Vale a dire?”
“La forza del conte Claudas sta tutta in un demonio donatogli da Mordred, un colosso dal volto coperto che brandisce un maglio ciclopico, che chiamano la Furia di Claudas. Senza di lui il conte ed i suoi uomini torneranno ad essere i codardi che sono sempre stati e potremo riprenderci così le nostre figlie ed i nostri figli.”
Annuisci: “Capisco.”
“Lascia però che ti diamo un aiuto, abbiamo ancora alcune pozioni risananti, a te serviranno più che a noi.” il vecchio ti porge quattro boccette di pozioni risananti (“recuperi 4 PUNTI DI VITA per ognuna”, così dice l'etichetta), “E poi se mostrerai questo pendaglio a Lancillotto saprà che ti mandiamo noi.” prendi il pendaglio di alabastro (segnalo sul registro) e ringrazi il vecchio, dopo di che ti metti in marcia.
Vai al **99**.

180

Quando metti piede nella casa di riposo venite accolti tra ovazioni ed applausi: il nome di Ginevra e Lancillotto è sulla bocca di tutti, sguardi increduli e di meraviglia vi circondano. Fuori dalla stanza del Re c'è un gran assembramento, e risuonano applausi e urla di giubilo per il Re e la regina, come se l'ottimismo avesse spodestato la desolazione che qui dimorava fino a questa mattina.
Passi tra la folla e ti fermi sulla porta della stanza del re.
La scena che ti si pone di fronte agli occhi: Ginevra, Lancillotto e Re Artù in lacrime, stretti in un profondo, commovente e riconciliante abbraccio.
Gli stessi cavalieri presenti non trattengono le lacrime, ed anche tu ti senti molto emozionato.
“Ottimo lavoro, sir Pip,” si complimenta Percival, “il Re sembra rinato, ma perché salga in sella e guidi tutti i cavalieri contro Mordred ed il suo esercito ha bisogno del Graal.”
“E dove lo trovo?”
“Boh, da qualche parte nel castello, immagino.”
“Ma no, era stato dato in dono a qualcuno.” interviene Gawain, “Ricordi? Qualcuno di Glastonbury.”
“E perché diavolo Artù avrebbe dovuto dargli il Graal?” domanda Percival.
“Era per una coppia di anziani che avevano il figlio in una sorta di stato vegetativo, chiesero il Graal speranzosi che, bevendo dalla magica coppa, si destasse.”
“E si è destato?”
“Che io sappia no. Era un caso disperato... pensa che è in quello stato da…fammi contare... 17 anni...”
“Però.”
Sgrani gli occhi, incredulo: “I due anziani si chiamano John e Mary?” domandi incalzante.
“Sì, mi pare di sì... li conosci?”
“Direi proprio di sì... sono i miei genitori adottivi.” Senza perdere altro tempo ti lanci fuori dall’ospizio.

“Dove andiamo?” domanda E.J. sobbalzando nel fodero.
“A casa, E.J., andiamo a casa.”
Eh già, Pip, sembra per tutto questo tempo il Graal sia stato a casa tua. Gambe in spalle esci di qua e ti lanci di corsa verso Glastonbury al **98**.

181

Ottimo lavoro, Pip, la Coccatrice è un brutto affare e tu l'hai eliminata, ora nessuno dubiterà più del tuo valore.
Se dai un'occhiata in giro puoi trovare il bottino sottratto dal mostro alle sue vittime: oro e gioielli vari per un totale di circa 500 pezzi d'oro (non male, vero?), una statuina di San Gervasio, una corda di cinque metri, un fischietto, un sonaglio, una mazza chiodata (produce +3 punti danno), un arco (rotto ed inutilizzabile) ed una boccetta piena a metà di balsamo risanante (ci sono due dosi, ognuna delle quali può farti recuperare 3 PUNTI DI VITA).
Prendi quello che ti serve, compreso lo Scudo di Uther se ancora non lo hai fatto, e torna al piano di sopra.

Se eri sceso per provare che sei davvero Sir Pip vai al **28**, altrimenti puoi anche uscire da questo posto e tornare in paese al **40**.

182

Stai risalendo il versante lungo un sentiero roccioso quando d'improvviso senti un gracchiare stridulo sopra la tua testa. Non sai se sia opera di Mordred o di qualche altro stregone che si diletta in evocazioni, fatto sta che su di te si sta lanciando in picchiata un'arpia. Sguaini E.J. pronto a difenderti.
L'arpia colpisce con un 6 ai dadi e con i suoi artigli infligge +3 punti di danno e possiede 30 PUNTI DI VITA; inoltre, se ti colpisce tre volte consecutive ti caverà gli occhi mandandoti diretto al **14**.

Se l'arpia ti uccide vai al **14**, se vinci puoi proseguire al **212**, oppure tornare indietro e discendere a valle al **97**.

183

Ti fai largo tra la folla. Al centro si sta svolgendo una sfida alquanto disgustosa, ovvero chi sputa più lontano, tipica attività di miliziani ubriachi marci.
I soldati sono molto euforici e molti si stanno giocando la paga settimanale in questa attività; tra di loro noti un colosso dal volto incappucciato, seduto a gambe incrociate, che porta sulla schiena un maglio gigantesco.
Vuoi intrattenerti anche tu in questa attività ludica? Se no, puoi avvicinarti al bar vai al **139**, o dirigerti all'uscita al **262**. In caso invece tu abbia voglia di cimentarti in questa singolare tenzone, continua a leggere.

Le sfide si giocano a gruppi di quattro, puoi puntare tutti i pezzi d'oro che vuoi (con un minimo di 1); ogni giocatore è dato 5 a 1, il che significa che per ogni pezzo d'oro scommesso ne vinci 5.

Ti unisci ai quattro soldati e la truppa applaude l'ingresso di un nuovo arrivato.
La gara funziona in questa maniera: lancia due dadi ed aggiungi il bonus allo sputo di ogni giocatore, chi totalizza il punteggio più alto vince:

GIOCATORE	**Bonus allo Sputo**
Kylidd Canastyr	+5
Moren Mynawc	+4
Sainson Vinsych	+3
Morgan Hael	+3

Come avrai notato qui ci sono dei veri professionisti dello sputo. Il tuo bonus è pari a 0 a meno che tu non abbia bevuto il Nettare della Britannia meno di cinque paragrafi fa, in tal caso il tuo Bonus allo Sputo è pari a +4
Ad ogni modo dopo tre turni i Bonus allo Sputo

caleranno progressivamente di 1 punto ad ogni turno.
Puoi giocare quanto volte vuoi. Se vinci, vai al **276**.
Se ti stufi di perdere puoi avvicinarti al bar vai al **139** o dirigerti all'uscita al **262**.

184

Amesbury non è proprio una gran cittadina, c'è poca gente in giro e non sembra nemmeno molto ospitale.
Se vuoi fare un giro, poco distante puoi trovare una locanda (**133**), un emporio (**199**), il cimitero -sempre che tu lo trovi interessante- (**225**), ed il convento (**41**). Altrimenti puoi tornare al crocevia al **151**.

185

Strabiliati dalla tua magia i tuoi concittadini applaudono il loro eroe, ed ora che ti riconoscono ti viene concesso di recarti allo sportello. Vai al **73**.

186

"Pip! Piiip!!" Tra il vociare della gente riconosci quello di Cody e difatti la vedi farsi largo tra la folla per venirti incontro, è proprio diventata una bella ragazza ma non è a questo che devi pensare adesso.
"Pip!" esclama "Finalmente!"
"Finalmente un paio di sandali di San Gervasio," esclami indispettito "mi sono svegliato appeso come uno spaventapasseri, disarmato e con questi stracci. E non ti sei nemmeno presa la briga di venirmi a raccontare cosa succede. Per fortuna ho trovato lo stesso il modo di raggiungere il castello e dare una lezione a Jake."
"Mi spiace ma adesso ho un'attività da mandare avanti, dovevo aprire il Beauty Center, se aspetto che ci pensi

una delle mie dipendenti...”
“Beauty Center? Da quando usi la magia per scopi estetici?”
“Da quando è diventato un business, tutte vogliono rimanere giovani e belle, sexy e con la pelle abbronzata, per via delle feste, hai presente, no?”
“No, nessuno mi ha mai invitato a nessuna festa, nemmeno a quelle in mio onore.”
“Per forza, guarda come vai in giro, sembri uno spaventapasseri.”
“Cody, comincia a darmi il mio bigino di magie e a dirmi dov’è Merlino e cosa diavolo sta succedendo, o perdo la pazienza.”
“Sarà meglio se ci leviamo di qui.”
Ti allontani con Cody nel castello ed entrate nella prima stanza libera che trovate.
“Per Artù, Pip, puzzi come un letamaio.”
“Ehi, sei tu che mi hai lasciato appeso al trespolo nel campo di grano per un'eternità!”
“Pensavo non ci sarebbe più stato bisogno di te, che ci posso fare?” la ragazza prende della polvere da una bisaccia poi ti lancia addosso la mistura farfugliando delle strane parole e d’incanto…eccoti lavato, profumato e vestito di tutto punto, con un bel giubbetto di pelle di drago (che come ben ricorderai sottrae ben 4 punti danni agli avversari).
Poi Cody prende un foglietto ripiegato da una delle tasche del mantello e te lo porge: “Questo è il tuo taccuino con gli appunti.”
“Grazie.” rispondi ironicamente prendendo il tuo foglietto con le magie (a proposito, lo trovi nell’**Appendice I** in fondo al libro).
“Allora, cosa vuoi sapere?”
“Tutto. E cerca di essere rapida.”
“Dunque: Camelot non è messa un granché bene” inizia Cody “immagino lo abbia visto da te. Sconfitto l’esercito

del re, Mordred ha nominato quel bifolco di Perfido Jake reggente, il quale ha liberato tutti i prigionieri delle carceri per nominarli sua guardia personale… sporchi e biechi individui, tagliagole, ladri e furfanti… sono questi i nuovi cavalieri di Camelot. Molti cittadini sono già andati via, i villaggi si stanno svuotando grazie alle ingiuste leggi del reggente e alle tirannie dei suoi uomini. È per questo che ti abbiamo richiamato, Pip. Ed hai già portato a termine il tuo primo compito."
"Ho idea che sia solo il primo di una lunga lista." borbotti "E Merlino?"
"Merlino non c'è più con la testa e dopo la pensione è peggiorato. Da quando c'è Perfido Jake al castello non si è più visto, sarà nella sua nuova casa, lo sai che cambia spesso dimora."
"E dove è adesso?"
"L'ultima volta che l'ho visto aveva preso casa in un tesseratto."
"In un tessecosa?!"
"Un tesseratto… un ipercubo… una forma geometrica con 4 dimensioni…"
"Credo di essermi perso una dimensione."
"Mamma mia quanta ignoranza…" sospira Cody "comunque un ipercubo non può esistere nel nostro mondo a tre dimensioni, così Merlino si è trasferito sul pianeta astrale che può concepire le quattro dimensioni."
"Vale a dire?"
"Uhm…" riflette Cody, "mi pare che tu ci sia già stato… ci sono enormi bolle collegate tra loro da passaggi e cunicoli…"
"Oh Gesù…"
Sei hai preso parte all'avventura "Il regno del caos" vai al **67**, se te la sei persa vai nella libreria più vicina a comprare il libro, leggilo e poi torna qua… se non lo trovi perché non è più in ristampa da anni puoi sempre andare sul forum di www.librogame.net e cercare nella

sezione compro/vendo librogame, qualcuno ce l'avrà di sicuro. Ma se proprio non vuoi essere collaborativo vai al **240**

187

Sembra che non siano molto ospitali da queste parti, suore incluse.
Se vuoi fare un giro vedi una locanda (**133**), un emporio (**199**), il cimitero -sempre che tu lo trovi interessante- (**225**) ed il convento (**41**).
Altrimenti puoi tornare al crocevia al **151**.

188

Le strade di Camelot sono piuttosto cambiate dall'ultima volta, ricordi che c'era sempre un via vai di mercanti, cavalieri, contadini, cortigiane e viandanti. Le strade erano un brulicare di persone, con il rumore del fabbro che pestava sull'incudine, del falegname che lavorava i suoi pezzi, gli zoccoli del cavalli che battevano sulla strada, le urla dei mercanti dalle loro bancarelle, la puzza di vino rancido dalle stamberghe e dalle taverne, con ubriaconi appisolati contro i muri delle case o nei viottoli più bui. C'erano stendardi che sventolavano, c'erano banditori che gridavano gli editti del Re e i cantastorie che raccontavano delle leggendarie battaglie dei cavalieri della tavola rotonda e di Sir Pip il Castigamaghi. Ora invece c'è solo desolazione, le vie sono deserte salvo per sparuti gruppi di guardie ubriache che gironzolano ad infastidire i pochi che hanno il coraggio di mettere il naso fuori dalla porta. Tutte le insegne di Camelot e di Re Artù sono state strappate, sui muri sono appesi solo gli editti di Jake dove oltre a dettare regole tiranniche avvisa gli abitanti di nuove tasse e nuovi tributi da elargire per far fronte alle spese.

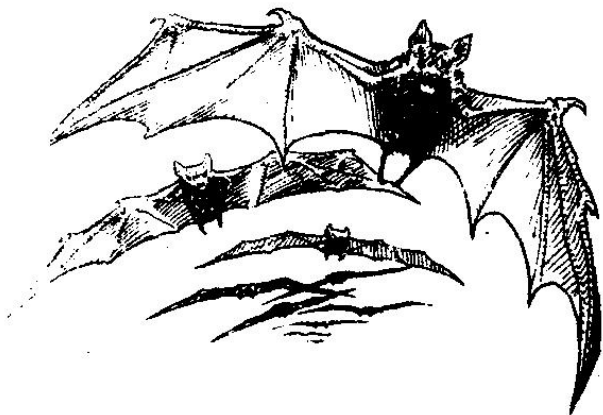
Hai il voltastomaco, Pip, Jake ha ridotto Camelot ad un luogo di tirannia e terrore, non hai idea di dove siano Artù, i Cavalieri della Tavola Rotonda, Merlino e tutti gli altri, temi possa essere accaduto loro qualcosa e, come sempre, non potrai far conto su nessuno all'infuori di te.
Mentre cammini lungo la via principale di Camelot senti l'eco di grida provenire dal castello, forse è lì che si sono radunati tutti.
Noti che molte botteghe sono chiuse, così come la maggior parte delle imposte delle case, ci sono pochi posti che sembrano essere aperti: una birreria (**64**), un'armeria (**167**), un'erboristeria (**96**), la bottega del pittore (**109**) e uno strano negozio di articoli magici (**37**). Se vuoi invece raggiungere subito il castello prosegui sempre dritto fino all'**81**.

189

Questa stanza ti è familiare, un po' spartana come tutte quelle del Regno dei Morti, ma per lo meno non è puzzolente o sozza di sangue rappreso. C'è uno scrittoio ed una piccola libreria, e di fronte a te vedi un piccolo uomo seduto allo scrittoio che ti dà le spalle. Quando si volta ti osserva con sguardo severo, il suo lungo naso adunco e gli occhiali appoggiativi sopra non lasciano dubbi: è il terribile professore di matematica.
"Bene, bene, vedo che abbiamo un ripetente qui." dice sogghignando "Siete venuto per recuperare le insufficienze?"
"Mah, non proprio." sbuffi.
"Ah, io non ho tempo da perdere con i perdigiorno, se rispondete alla domanda bene, altrimenti potete anche uscire."
Se vuoi uscire puoi tornare alla mappa e scegliere un'altra destinazione, altrimenti puoi andare al **247** e tentare l'esame.

190

C’è una gran confusione qui al castello, sembra che ci sia una gran festa. Ti fai largo tra la folla e vedi che nel cortile ci sono delle guardie ubriache che si sfidano a duello, tenendo in una mano una spada e nell’altra una coppa di vino, mentre cortigiane e nobildonne in abiti succinti incitano alla violenza dai loro posti privilegiati in prima fila.
Altre guardie ubriache si sfidano al lancio delle asce, in prove sempre più difficili, mentre i bersagli vengono tenuti, invece che da trespoli o sostegni vari, da poveri contadini, il tutto in un caotico vociare, risate d’ebbrezza, vino e oscenità varie. Non avresti mai creduto di vedere scene simili dentro il castello di Camelot .
Poi finalmente vedi Jake, seduto dalla parte opposta alla tua su un trono sorretto da sei contadini circondato da belle cortigiane che lo adulano e lo accarezzano.
Non è una festa, Pip, o almeno non quella che credevi.
Le guardie tengono in fila come bestie gli abitanti della città fino al cospetto di Jake. Dietro di lui alcuni armigeri fanno la guardia a grossi contenitori con frutta, verdura e farina, che vengono distribuiti in base al tributo che ognuno porta al reggente, e chi non ne ha viene scacciato in malo modo, e se protesta viene sollevato di peso e scagliato nelle prigioni.
Un uomo che non ha nulla da offrire a Jake invoca la pietà del reggente, inchinandosi e baciandogli gli stivali, ma Jake lo scalcia via con un pestone sul volto. Allora l'uomo si alza e urla: “Sii maledetto, Jake! Questo cibo è nostro, i tuoi briganti ce lo hanno portato via ed ora lo tieni per te!” poi si gira verso gli altri: “Dobbiamo ribellarci, amici! Dobbiamo porre fine a questa tirannia!”
Una guardia lo zittisce subito colpendolo alla testa.
“Hai parlato abbastanza.” tuona Jake dal suo trono.
L'uomo però non demorde e mentre lo portano via grida ancora: “Hai i giorni contati, Jake! Arriverà presto il

nostro salvatore! Un cavaliere nobile ed impavido che scaccerà via te e tutti quei ladri ed assassini che hai nominato guardie!”
“E chi mai verrà a sfidarmi?” gli risponde Jake, “Artù è disteso su un letto di morte, i suoi cavalieri sono vecchi e grassi, ed io sono stato messo qui dal futuro Re di tutta la Britannia, sir Mordred. Mi spiace, ma non ci sarà nessun cavaliere e nessun eroe che vi salverà!”
Jake si lascia andare ad una risata soddisfatta e fa segno alle guardie di far passare il prossimo.
“Il cavaliere che estrarrà quella spada infilzata nella roccia, ecco chi!” esclama il suddito prima che venga zittito definitivamente e portato via.
Un brivido ti corre lungo la schiena: hai visto abbastanza, questa gente ha bisogno di te. D'improvviso scatti per attraversare il cortile e raggiungere E.J. Vai al **31**.

191

Questo tunnel è stranamente silenzioso. Alcune torce accese qua e là illuminano la nuda roccia infestata da muschi e piante rampicanti, e di tanto in tanto ti sembra di sentire dei lontani sussurri o versi, ma non sapresti identificare la loro natura in modo più preciso.
D'un tratto il tunnel svolta in direzione ovest e dopo pochi metri sulla parete nord ti imbatti in un cancello incastonato nella roccia. Sbirciando attraverso la grata, ti sembra di vedere delle bizzarre creature muoversi in una sorta di cittadella sotterranea.
Se vuoi entrare, Pip, vai al **146**, altrimenti puoi proseguire nel corridoio in direzione ovest al **13**

192

“Mi sta passando davanti tutta la vita…”
“Immagino sia stato un breve ricordo.”
“Ma perché Tenebra? Era il castello di Ansalom.”
“Appunto, era libero, erano rimasti solo i ragni (giganti) e le galline da guardia. E poi è un castello adatto ad un cattivo, no?”
“Sapevo che avrei dovuto cercare anche l’atto di proprietà dopo aver sconfitto quel mago…” bofonchi “e così Mordred sta al castello di Tenebra con Kaizersousie e tutto il suo esercito.”
“È così.”
“Ed ora cosa vi aspettate che faccia?”
“Salvare il Regno, no?”
“E come potrei? Non posso affrontare da solo l'esercito di Mordred.”
“Certo che no. Quindi cosa credi di fare?”
“Mi serve un esercito, dannazione.” esclami “E non un esercito qualsiasi, mi servono...”
“... i Cavalieri della Tavola Rotonda con il loro re, la loro

regina, il loro mago ed il loro cavaliere più valoroso in testa." Cody ti ha tolto le parole di bocca "Hai poco tempo per farlo, Pip, non credo che ad Artù resti ancora molto da vivere. E senza di lui Camelot non ha speranza."
"Devo rimetterli tutti insieme, è così?"
Cody annuisce poi si alza sulle punte e ti bacia fuggevolmente sulle labbra, sorpreso per questo suo gesto impulsivo la guardi negli occhi luccicanti, sta piangendo: "Oh dannazione, Pip, riportali tutti indietro."
Accarezzi E.J. e sorridi alla ragazza: "Andiamo E.J., si torna a fare sul serio."
"Non vedevo l'ora, mi stavo arrugginendo in quella roccia."
"Fammi vedere le mani." ti dice Cody.
Mostri le mani alla giovane e lei scuote la testa: "Hai bisogno di rifare i tatuaggi per le Palle di Fuoco e le Dita di Fuoco."
"Eh sì." sospiri.
"Vieni con me."
Ripassate nuovamente tra la folla per uscire dal castello, nel passaggio in molti ti ringraziano, ti abbracciano, o toccano solamente i tuoi abiti.
"Guardali, Pip." dice Cody mentre uscite "Questa gente fino a pochi minuti fa era rassegnata ad un misero destino, soggiogata dalla ferocia di Jake, ma ora... eccoli ballare, esultare, abbracciarsi e festeggiare. Tutto per merito tuo."
Annuisci senza dire niente mentre segui Cody nella bottega di un pittore, venti minuti più tardi hai nuovamente i tuoi lampi fulminanti e le Palle di Fuoco a pieno regime, non male, vero?
Vai al **22**

193

Quando i difensori recuperano la palla chiodata non avete ancora segnato un numero sufficiente di punti per vincere; un boato di esultanza scoppia dalla curva scozzese , mentre da quella di casa si elevano fischi, ululati e vieni fatto oggetto di lancio di ogni cosa.
“Ammaledetto disgraziato! Te e chi t'ha messo in campo.” ti urla contro Sir Charles mentre si lancia al tuo inseguimento “A eroe della mia *sporran*! Se te pijo ti spezzo la colonna vertebbrale!”
Corri come una freccia, l'intera tribuna di Glastonbury, sotto la guida del vecchio allenatore, inizia a inseguirti con forconi e zappe, decisa a farsi giustizia; in breve vieni circondato ed assalito quando, d'un tratto, il terreno cede di colpo e fai un volo di parecchi metri atterrando su un terreno puzzolente e fangoso (perdi 3 PUNTI DI VITA).
Ti alzi in piedi e ti guardi attorno.
Vai al **140**.

194

Finalmente scorgi la curva figura di Merlino, con la sua tunica blu stellata ed il cappello a punta: sta lavorando in una sorta di laboratorio sospeso nel nulla con ampolle, boccette e fiammelle.

“Merlino!” esclami facendogli rovesciare la pozione su un piede. Il mago impreca, mentre il piede s’ingigantisce a dismisura.

“Dannazione, guarda cosa hai combinato,” esclama “ora resterò così per un’ora.”

“Mi spiace.”

Riesci ad avvicinarti a Merlino (anche se forse ti stai allontanando, non sapresti dirlo) e vedi che ti osserva con aria stralunata… possibile che non ti riconosca?

“Sì?”

No, non ti riconosce.
“Sono io, Merlino. …” rispondi.
“No, Merlino sono io.”
“No, intendevo: sono io, Merlino. Sono Pip! Sir Pip! Ti ricordi?”
“Oh, ma certo, caro ragazzo. Sei venuto fin qui per portarmi la mia marmellata di prugne?”
“No, Merlino.”
“Non sei Pip, il figlio del garzone di Glastonbury?”
“No, sono Pip l’ammazzastregoni, lo sterminadraghi, il castigatore di alligarospi, colui che ha chiuso la legione dei morti non mi ricordo dove… Pip! Ricordi, ora?”
“Ma sì, Pip!” Merlino ti abbraccia “Potevi dirlo subito. È passato così tanto tempo. Che bel pensiero che hai avuto a venirmi a trovare.”
“Ho bisogno di te, Merlino.”
Vai al **23**.

195

“Tornate quando avrete la pagina con l’intera preghiera.” esclama la suora sbattendo lo sportello.
Rimettiti al lavoro, Pip, puoi riprendere la ricerca alla locanda (**133**), all’emporio (**199**), al cimitero (**225**) oppure puoi tornare al crocevia al **151**.

196

Il birraio prende un bicchiere pulito e spilla dal barilotto di legno una birra scura poi ti serve il boccale. “Ecco.” dice il birraio servendoti il boccale.
Assaggi la birra di un colore ambrato scuro, il sapore prevalente è quello di caramello e nocciola.
“Ottima.” rispondi bevendo la gustosa bevanda, ti senti

subito meglio e recuperi 1 punto vita. La finisci alla svelta ed il birraio te ne porge una seconda.

Se la prendi vai al **166**, altrimenti lascia 1 pezzo d’oro ed esci dal locale al **124**.

197

Prendi di tasca il brandello della preghiera che hai strappato alla Viverna:
“Sentite un po' se vi piace.” dici e poi cominci a leggere:

Giorno dell'ira sarà quel giorno
dissolverà il mondo terreno in cenere
come annunciato da David e dalla Sibilla.

Quanto terrore verrà
quando giungerà il giudice
a giudicare severamente ogni cosa.

La tromba diffondendo un suono stupefacente
tra i sepolcri del mondo
spingerà tutti davanti al trono.

La Morte si stupirà, e la Natura
quando risorgerà ogni creatura
per rispondere al giudice.”

“Magnifica! Fantastica!” esclama il demone che si getta subito a scrivere i versi che hai appena letto. “Potete trovare Onofrio nell'ultima stanza ad est, nascosto da qualche parte. Fate attenzione perché quel vigliacco ha la pessima abitudine di prendere la gente alle spalle.”
Ringrazi il demone ed esci dalla sua tana al **90**.

198

Al terzo sbaglio tutti scoppiano a ridere, qualcuno cade anche sul pavimento in preda alle grasse risate. Ti prendono di peso e ti buttano fuori dalla taverna, tu cadi in terra e non appena appoggi la schiena ad un muro cadi in un sonno profondo.
Vai all'**Appendice II** del Mondo dei Sogni e se sopravvivi potrai risvegliarti ed uscire di qui al **124**.

199

È un piccolo emporio non particolarmente fornito, se vuoi dare un'occhiata in giro puoi trovare alcune pozioni (bevendone una puoi recuperare 4 PUNTI DI VITA) e balsami risananti (che potranno farti recuperare 3 PUNTI DI VITA) purtroppo ci sono solo due boccette per tipo. Ogni articolo costa 5 Pezzi d'Oro. Dopo gli acquisti puoi tornare al **184**.

200

Re Artù si trova in una stanza poco arredata che non si addice al suo lignaggio: sembra che qui dentro egli sia uguale a tutti gli altri pazienti.
Il Re si trova seduto su una sedia a guardare fuori dalla finestra, con lo sguardo fisso nel vuoto, il volto stanco ed emaciato, la barba grigia ed i capelli arruffati, le spalle un tempo larghe e possenti ora incurvate da un peso che va oltre quello degli anni.
Assieme a lui, nella stanza riconosci sir Percival e Sir Kay, fratello del re; entrambi paiono invecchiati, ma cercano ancora di mantenere una parvenza di nobilità.
“Sir Pip, è il cielo che vi manda.” esclama Percival vedendoti.
“A dir la verità è stata Cody,” rispondi, “come sta il re?”

Kay scuote la testa: “Non parla più, passa le giornate a guardare fuori dalla finestra quello che una volta era il suo regno. Mangia poco e si muove ancora meno.” la voce di Sir Kay tradisce molta commozione, ed anche tu sei molto dispiaciuto. “Se continua così il suo fisico non durerà molto…”
“Sire, non potete finire così!” esclama Percival cercando una reazione in Artù, ma senza ottenerla.
“Cosa posso fare?” domandi avvertendo una stretta al cuore.
“Anni fa, prima che tu comparissi,” racconta Kay, “il Re attraversò una grave crisi personale, era da poco sovrano di Camelot ed il peso della responsabilità lo stava mettendo a dura prova. Andammo allora alla ricerca del Graal; alla fine, dopo anni di avventure in giro per il mondo conosciuto, sir Percival ritornò con la coppa, il Re ne bevve e ritornò più forte di prima.”
“Allora dobbiamo ritrovarlo!”
“Sì, ma il Graal da solo non basta,” interviene Percival, “io che l’ho trovato sono stato in contatto con la sacra coppa. Il Graal manifesta il suo potere solo se la persona che ne beve desidera fortemente vivere… ma guardate Artù…”
“ Quindi cosa possiamo fare?” domandò Kay.
“Le ferite più profonde del nostro Re gli sono state inferte dalla regina Ginevra e dal suo cavaliere più fidato, Lancillotto. Se Artù fosse in grado di perdonare e riconciliarsi con loro, il Graal potrà aiutarlo, ma non altrimenti.”
“Dove li posso trovare?” domandi.
“Ginevra si è ritirata in un convento a Amesbury, mentre di Lancillotto non abbiamo alcuna notizia.”
“Farò del mio meglio, lo giuro.”
Fai un inchino ed esci dalla camera, mentre ti pare di udire il Re bisbigliare una parola molto simile al tuo nome…

Se vuoi parlare con Gawain vai al **170**, se invece vuoi vedere Morgana vai al **159**, altrimenti puoi uscire di qui al **151**.

201

"Coriii! Ah, disgrazziato! Coriiii!!" esclama Sir Charles dalla panchina ed immediatamente ti lanci verso le tre spade dal lato opposto al tuo, da dove è appena scattato il tuo compagno di squadra.
"Daje! Dajee! All'immortacci vostra!! Daje!!" ti urla l'allenatore che dall'esterno del campo sta accompagnando la tua corsa verso la meta, estremamente trafelato ma decisamente coinvolto.
Dovete segnare sei punti per potere vincere, ciò significa che dovete segnare tre punti a testa evitando il tronco di quercia lanciato dal pilone.

Lancia due dadi e aggiungi 1 punto per ogni punto oltre il 7 ottenuto con il lancio di dadi per battere la palla chiodata nel precedente paragrafo.
Se ottieni 16 o più vai al **65**.
Se ottieni da 13 o 15 vai al **193**.
Se ottieni 12 o meno vai al **25**

202

C'è un bel po' di roba buttata qui, parecchi vestiti da donna (che non si addicono ad un guerriero impavido come te), barattoli, stoviglie, porcellane, mobili rotti, e ciarpame vario. Trovi un paio di balsami curativi (entrambi ti permetteranno di recuperare 3 PUNTI DI VITA), una bisaccia portaoggetti, ed una giubba di pelle di drago nuova di trinca che ridurrà i danni di ben 4 punti. Aggiorna il registro e poi esci di qui all'**80**

203

“Ho estrema necessità di passare avanti, signora, ne vale del regno.” dici all'anziana donna (vecchia, gobba, sdentata, zoppa, cieca ad un occhio e tutto il resto) “Sono disposto a comprarle il biglietto.”
“Davvero? E quanto vale per te il regno, dunque?”
“Quanto...? Uhm... beh... non meno di... 10 pezzi d'oro, almeno.”
“Sei davvero un giovane avido,” ridacchia la vecchia “te lo venderò per 1000 pezzi d'oro.”
“Cosa?! 1000 pezzi d'oro? E dove li trovo?”
“Puoi andare ad uccidere il Grande Wyrm guardiano della collina del tempio, dicono che sia pieno di pietre preziose e di denari sottratti alle sue vittime.”
“Per uccidere il Wyrm ho bisogno dello scudo di Uther ma per avere lo scudo di Uther prima lo devo trovare e per trovarlo devo andare a quel dannato sportello!” esclami spazientito ma la vecchia non fa una piega.

Se cedi al ricatto ed elargisci 1000 pezzi d'oro la vecchia ti cederà il suo biglietto e brontolando potrai andare allo sportello al **73**. Se non vuoi cedere al ricatto puoi sempre aspettare il momento in cui volta la testa per scambiare i due numeri (**33**), altrimenti puoi provare a saltare davanti a tutti invocando l'emergenza reale al **248**.

204

“Mi spiace, non è la risposta corretta,” ti risponde lo gnomo, “ora, se non ti spiace, stavo pensando ad altri indovinelli.”
Lasci perdere lo gnomo e ritorni al **102**

205

Bene Pip, stai per inoltrarti nella più buia ed inospitale foresta di tutta Avalon, Dendreath; per la cronaca ci sei già passato quando ancora non avevi la barba e tutte quelle cicatrici che ti porti dietro, quindi dovrebbe essere una passeggiata. Il problema è ciò che sta al di là della foresta: il Castello di Tenebra, dove Mordred si è stabilito con il suo esercito, e da dove regna su Avalon al fianco di Kaizersousie. Certo, un grande eroe come te non ha certo paura di Mordred, di Kaizersousie e di un esercito di circa mille cavalieri provenienti da varie regioni della Britannia… Mi auguro che tu sia in compagnia di qualcuno Pip... magari di un esercito valente anche se non altrettanto numeroso, è così vero, Pip? Se è così potete cavalcare in direzione del castello al **239**, altrimenti forse è meglio che tu torni al crocevia di Camelot al **151**.

206

D’un tratto vedi affisso ad un muro un manifesto: sembra un editto reale. Ti avvicini ed un lungo brivido ti scorre lungo la schiena quando leggi il firmatario dell’editto: “Il reggente Perfido Jake”…
Ti ricordi di Perfido Jake, Pip? Se te lo ricordi vai pure al **4**, se non hai avuto il (si fa per dire) piacere di conoscerlo vai pure al **5**.

207

“Fa' attenzione,” ti mette in guardia E.J. “ti ricordi cosa è successo l’ultima volta che hai appoggiato la mano dove non dovevi?”
Zittisci la tua vecchia spada (in effetti, rifletti, hai poggiato la mano dove non dovevi un sacco di volte) e

poni la mano sulla sfera: dopo un secondo vedi un leggero bagliore, poi una sottile nebbiolina che lentamente prende forma…è un volto austero e dalla barba folta che si materializza davanti ai tuoi occhi, ma non sembra pericoloso.
“Io sono lo spirito del Regno dei Morti” dice con voce profonda “io vi svelerò l’arcana struttura che regola questo luogo.”
“Ottimo, sono sempre stato incuriosito da questo Regno.”
“Sono io l’architetto che modella, progetta ed erige i muri, i corridoi, le stanze, gli antri ed i passaggi di ogni livello, e che ad ogni alba disfa il proprio lavoro per dargli nuova forma e nuova vita. Non solo del regno in cui ora ti trovi, ma di tutti quelli sparsi negli angoli del mondo conosciuto. Ogni reame possiede un regno per i propri morti, al quale si può accedere scegliendo la strada più pericolosa, la più sinistra, la più oscura, la più…”
“Si, sì, lo so..”
“Ogni Regno è suddiviso su vari livelli, a seconda della grandezza del reame sotto al quale soggiace. Ma questo è solo un luogo di transizione, ove dimorano le anime in cerca di perdono, le creature rinnegate dal proprio creatore e gli esseri maledetti ad esserne guardiani.”
“Cosa intendi per transizione?” domandi.
“Che questo è un luogo a metà tra i due mondi, quello terreno e quello ultraterreno.”
“Come il Regno Astrale?”
“No, certo che no, intendo gli inferi, le fiamme dell’inferno,-l’eterna dannazione…”
“Le Highlands scozzesi!”
“No, sto parlando dell'Inferno, del vero Inferno.” borbotta lo spirito in tono spazientito.
“Le Highlands scozzesi sono un vero inferno, ci siete mai stato?”
“Sì, ma non parlavo delle Highlands!”, dice lo spirito sbuffando una nebbiolina scura.

“Ho capito, ho capito.” tranquillizzi l’adirato spirito “Ma perché parlate solo dell’Inferno? E gli innocenti?”
“Quali innocenti?”
“Andiamo bene…per caso sapete individuare uno spirito in particolare?”
“Ogni spirito qui è libero di muoversi come meglio crede e io non ne indirizzo l’ubicazione.”
“C’è altro che dovrei sapere?”
“Chiudi la porta quando esci.”
“Cercherò di ricordarmene.”
Levi la mano e in pochi secondi il volto fumoso del vecchio viene risucchiato nuovamente dalla sfera. Ora lascia pure la stanza e torna alla mappa, ma prima fai un lancio per assicurarti di non imbatterti in un mostro vagante.

208

“AHA AH AHA AH!!” una fragorosa risata scoppia in tutta la taverna.
“Zucchero?!” tuona l'oste “Come osi bifolco ignorante, pussa via dalla mia taverna!”
L'oste se l'è presa, Pip, e a giudicare dal suo alito e dal tic all'occhio rosso è meglio che tu esca di qua al più presto al **124**.

209

C'è una puzza orrenda qua dentro, sarà forse per il fatto che ci sono due cadaveri putrefatti? Ti tappi il naso mentre vedi la testa di uno dei due muoversi verso di te, mentre un topolino esce dall'orbita oculare e scappa via.
“Ehi, Maud,” dice lo zombie al secondo “finalmente è arrivato il rancio.”
Quello comincia ad alzarsi: “Era ora, sono dodici anni che aspetto.”

Gli zombi hanno movimenti un po' lenti, Pip, quindi se vuoi puoi chiudere la porta della cella e tornare al **13** senza patemi.
Altrimenti puoi affrontarli:
Ogni zombie ha 15 PUNTI DI VITA, colpisce con un 8 e procura 1 punto danno supplementare.
Se vinci vai al **153** altrimenti ti aspetta il **14**.

210

In effetti questo quartiere del paese ti è nuovo, c'è una inferriata che circonda una grossa area, il cancello è aperto ed un sentiero acciottolato che attraversa il parco conduce ad un edificio amministrativo recante l'insegna "Ufficio Demanio e Tributi".
Nel parco ci sono siepi, cespugli e grossi alberi, e noti due gruppi di persone: uno sta confabulando animatamente sotto un gazebo bianco, mentre il secondo è composto da alcuni giovani seduti sul prato ad ascoltare una dama che canta accompagnata dal proprio menestrello.
Se vuoi dirigerti verso l'ufficio amministrativo vai al **105**, altrimenti puoi avvicinarti al gruppo di persone che discute sotto al gazebo al **39** o unirti ai ragazzi che ascoltano la dama cantare al **158**.
Altrimenti puoi sempre cercare un'altra destinazione al **40**.

211

“E dove diavolo si trova?” domandi.
“Temo che le cornacchie ti abbiano battuto un po' troppo sulla testa... secondo te perché ti chiamano “Pip l’ammazzastregoni?”
“Non so... perché ho ammazzato uno stregone?”

“Di sicuro non per la tua intelligenza, Pip... io ero ancora piccola ai tempi, ma so bene che hai sconfitto il mago Ansalom al castello di Tenebra liberando la regina Ginevra.”
“Se lo dici tu, ci credo.”
“Fidati.”
“E così Mordred sta al castello di Tenebra...” mugugni.
“E così. E con lui c’è anche Kaizersousie, la paladina che ho creato per difendere il Regno in tua assenza e che ha pensato bene di voltare gabbana.”
Ora:

Chiedi di Merlino?	Vai al **135**.
Chiedi di E.J.?	Vai al **162**.
Chiedi di Camelot?	Vai al **15**.

Se hai placato la tua sete di informazioni puoi lasciare Cody al (**255**)

212

Poco più avanti il sentiero termina in una grotta. A giudicare dai resti di animali vari sembrerebbe la tana dell'arpia che hai appena ucciso, o di qualche altra bestiaccia carnivora. Tra i resti di ossa e carne putrefatta vedi una bisaccia sgualcita e consunta, dalla quale vedi spuntare un paio di boccette, si tratta di balsami risananti che, una volta spalmati, ti faranno recuperare 4 PUNTI DI VITA a testa.
Ora puoi tornare indietro e discendere a valle al **97**.

213

Il corpo del Moloch crolla sul terreno del cortile facendo tremare il castello; sei spossato, ma ancora in piedi. Jake ha gli occhi sbarrati per lo stupore e trema come una

foglia, mentre la folla ti acclama.
Punti E.J. contro Jake: “Ed ora chiudiamo la faccenda come ai vecchi tempi!”
Jake ha 25 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6 e infligge 2 punti di danno in più oltre a quelli indicati dai dadi, mentre la sua cotta di maglia riduce di 3 punti i danni che gli infliggerai. Non c’è bisogno che tu lo uccida, Pip, la gogna per lui sarà la punizione peggiore, riduci i suoi PUNTI DI VITA a 4, sarà sufficiente.
Se Jake ti uccide vai al **14** a meditare sulla figura dell’eroe, se invece lo sconfiggi vai al **71**.

214

Se possiedi il santino di San Adrasto e hai incontrato Lancillotto vai al **256**, altrimenti prosegui a leggere...

La chiesa e la canonica sono piuttosto cambiate dall'ultima volta che sei stato qui, Pip: se un tempo sorgeva una modesta chiesetta non molto frequentata, ora è stata ampliata ed allargata, e due nuovi edifici sorgono lungo il suo fianco sinistro e alle sue spalle.

Se vuoi entrare nella chiesa vai al **281**, se vuoi entrare nell'edificio a fianco da cui proviene un invitante odore di frittelle vai al **142**, se vuoi entrare nell'edificio dietro la chiesa vai al **61**.

215

Il corridoio prosegue in linea quasi retta; sulle pareti c'è molta muffa, muschio ed una sorta di pianta rampicante che, proseguendo, diventa sempre più massiccia. D'un tratto il tunnel diventa un vero intrico di piante infestanti, fanghiglia e viticci, tanto che devi farti strada con la

spada.
D'un tratto dai tralci emergono dei resti umani, e ti viene la netta sensazione che si stiano muovendo attorno a te. Dai un altro paio di colpi di spada recidendo i rami intrecciati quando dal fogliame saltano fuori delle robuste liane che cercano di immobilizzarti, mentre quella che sembra essere la bocca di un mostruoso essere vegetale sporge dalle foglie.
La pianta carnivora è piuttosto affamata, Pip, e se non vuoi essere la sua portata principale a pranzo è meglio che tu stia in guardia. Ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 ed infierisce 2 punti danno supplementari.
Se sconfiggi la pianta vai al **145**, altrimenti finisci in pasto alla creatura al **14**.

216

La Coccatrice lancia un lungo urlo stridente mentre le tagli di netto la zampa, afferri subito lo scudo di Uther e lo sollevi appena in tempo per proteggerti dal colpo di coda del mostro, che ti scaraventa contro degli armadi facendoti perdere 2 PUNTI DI VITA.
Ti rialzi immediatamente, mentre la Coccatrice sbatte le ali e la coda decisa a farti diventare il suo prossimo pasto, ma appena ti è vicina sollevi lo scudo riflettente, mostrando al mostro il suo stesso sguardo maledetto, pietrificandola all'istante. Vai al **181**.

217

La tua avidità non ha limiti, Pip, ad ogni modo non appena fai leva con E.J. sulla lastra di vetro avverti un rumore sinistro, come di un meccanismo che si mette in moto. Di colpo la porta alle tue spalle si chiude e le pareti cominciano ad avvicinarsi.

“Qui finiamo a fare la frittata.” brontola E.J. e ne ha tutti i motivi.
Devi fare qualcosa alla svelta perché tra pochi secondi diventerai burro di avventuriero.

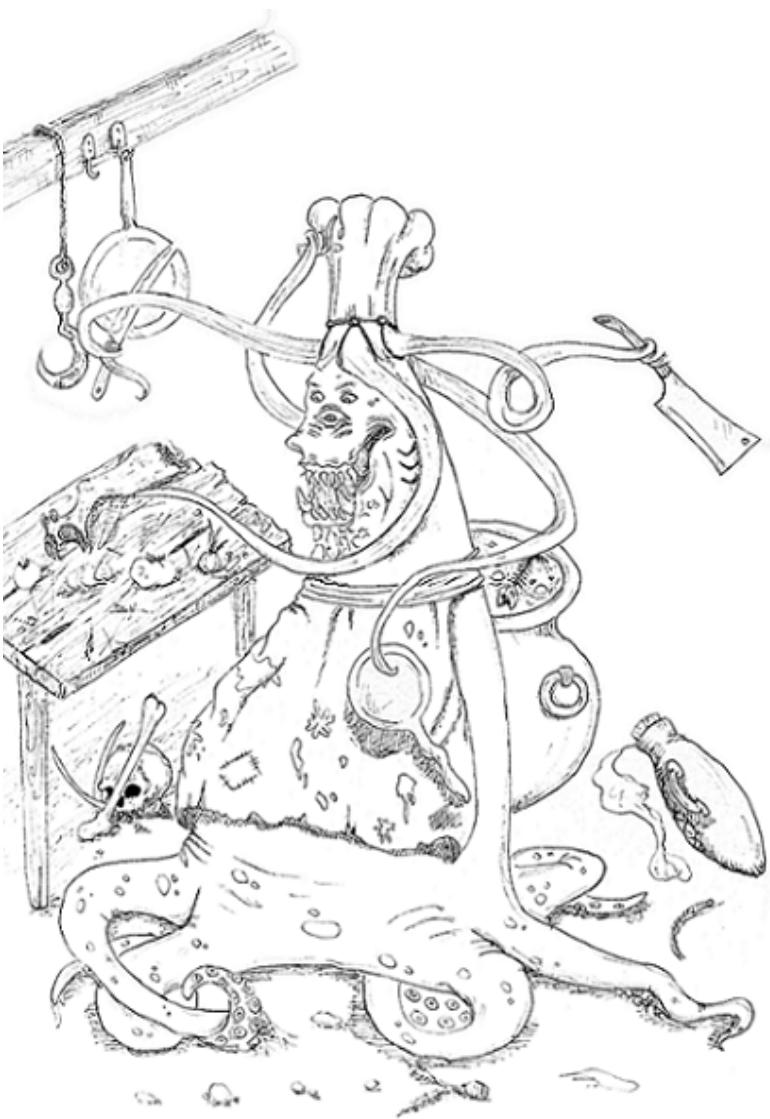
Se vuoi provare ad opporti con la tua forza erculea vai al **53**.
Se vuoi provare a sfondare la porta finché c'è spazio per passare vai al **169**.
Se vuoi buttarti nella teca a fianco al corpo (morto) del santo vai al **116**.

218

Ora che hai nuovamente ridotto Ansalom all’impotenza, questi si rialza da terra e ti guarda con disprezzo:
“Cosa vuoi ancora da me? Ti diverti ad umiliarmi?”
“No, Ansalom. Se solo mi avessi lasciato parlare sapresti che ho bisogno del tuo aiuto.”
“Tu hai bisogno del mio aiuto? E perché mai dovrei aiutarti?”
“So che non eri un mago malvagio prima di rapire Ginevra, forse non lo sei più nemmeno ora, e magari vorresti riabilitare il tuo nome. Tutti ti reputano uno stregone senza cuore, è questo che sei veramente?”
Ansalom abbassa lo sguardo: “No, non è così.”
“Il tuo castello ora è stato preso da Mordred, che ne ha fatto la propria fortezza. Anche lui prima di entrarvi era un cavaliere, sebbene spaccone e borioso, ma non era malvagio né aveva mire di conquista. Ora invece ha rovesciato Artù e minaccia l’intera Britannia.”
“È stato il castello,” racconta Ansalom “quello che accadde a me sta capitando anche a lui.”
“Raccontami tutto, te ne prego o sarà la fine del Regno.”
“La prima volta che entrai nel castello Malegeant lo feci di nascosto, aveva la nomea di castello maledetto ed

infestato da demoni e fantasmi, non a caso è chiamato il Castello di Tenebra. All’interno avvertivo che c’era qualcosa di strano in quelle pareti di mattoni antichi, in quelle ombre che strisciavano e nel buio profondo di alcune sale.
Una voce mi condusse attraverso le stanze, i corridoi e le sale, fino a raggiungere il laboratorio segreto, dove Malegeant praticava magia nera, evocazioni di demoni, lanciava maledizioni e compiva negromanzie per richiamare i morti al suo volere. Egli venne sconfitto da Lancillotto, Gawain ed altri valorosi Cavalieri della Tavola Rotonda, proprio mentre stava per concludere il suo incantesimo più potente.”
“Vale a dire?”
“La vita eterna. Un incantesimo estremamente potente che gli avrebbe permesso di trasmigrare da un corpo ad un altro e vivere così per sempre, mentre lo spirito della sua vittima sarebbe rimasto intrappolato nel suo corpo vecchio e morente. Io fui la sua prima cavia: il suo spirito malvagio si impadronì di me, ma non completamente. Agii sotto la sua influenza ma riuscii ad impedirgli di entrare nel mio corpo. Poi arrivasti tu ed il suo piano fallì nuovamente.”
“Quindi potrebbe essere che...”
“Lo spirito di Malegeant si sia impadronito del corpo di Mordred e quello di Mordred sia finito in quello defunto di Malegeant.”
“Dannazione… ma perché Mordred sarebbe dovuto andare al castello? Nessun cavaliere ci metteva piede da anni, mandarono me apposta perché ero all’oscuro di questa storia.”
“Sbaglio o la madre di Mordred è una maga? E più volte ha cercato di ostacolare il Re con i suoi poteri?”
“Intendi Morgana? Ma se è in fin di vita in un letto dell’ospizio...” un dubbio ti scorre nella mente, e ricordi improvvisamente le parole biascicate dalla donna:

“Sousie…io... Sousie...”
“Se Morgana ha condotto Mordred al castello e Malegeant fosse entrato nel suo corpo, potrebbe essere che Morgana abbia usato lo stesso incantesimo con Kaizersousie quando venne inviata per sconfiggerli, entrando nel suo corpo e trasferendo lo spirito di Kaizersousie nel suo. Quindi ora...”
“Morgana è Kaizersousie e Kaizersousie è Morgana!”
“Ma è pazzesco!” esclami. “Un momento! Se Malegeant è stato ucciso il suo corpo dovrebbe trovarsi qui sotto, in altre parole dovrebbe esserci Mordred al posto suo.”
“Il problema è che l’incantesimo lo ha sconvolto a tal punto che non sa più chi è. Ad ogni modo dovresti trovarlo a vagare qui da qualche parte. Lo puoi riconoscere dal medaglione che porta al collo con incise le sue iniziali: M.M.M. *Malegeant Magnus Magus.”*
Devi trovare Malegeant/Mordred, Pip.
Se lo hai già incontrato e ti ricordi dove si trova puoi raggiungerlo in fretta, ad ogni modo quando lo troverai sottrai 20 al paragrafo in cui ti trovi per rivelare la sua identità. Ora prosegui pure nella tua ricerca.

219

C'è un tanfo davvero sgradevole qua dentro. È una stanza di 15x9 metri attrezzata come una cucina, con grossi paioli sozzi buttati in un angolo, un altro paiolo bello grosso sul fuoco con dentro qualcosa di disgustoso a bollire... e qualcosa di altrettanto disgustoso con un cappello da cuoco che sta girando il mestolo. Qua e là, in maniera assolutamente caotica sono sparsi vasi, recipienti, cesti di vimini, contenitori con ingredienti e cibarie varie, da uno dei quali sta emergendo una mano umana.

La creatura col cappello da cuoco indossa anche un lurido grembiule da cucina, tanto sozzo che diresti che il cuoco abbia ucciso, squartato e macellato di persona la portata della cena. L'essere ha un aspetto particolare, potresti descriverlo come una melanzana di quasi due metri con tentacoli: si accorge di te e mostra un ghigno tutt'altro che rassicurante.

"Chi osa disturbarmi mentre sto creando?" tuona smettendo di mescolare la brodaglia nel paiolo.

Hai già sentito parlare del brutto carattere dei cuochi, Pip, meglio non stuzzicarlo troppo.

"Perdoni, chef, non sapevo..."

"Presto! Mi serve l'ultimo ingrediente per il mio huggis di pastore gallese! Ho preso cuore, polmone, fegato, li ho macinati insieme a cipolla, grasso di rognone, farina d'avena, sale e spezie. Mescolato tutto con brodo e bollite nello stomaco di questo povero fesso da quasi tre ore. Mi manca ancora qualcosa, ma non lo ricordo! Presto dimmelo tu!"

Se rispondi la rutabaga al whisky vai al **282**.
Se rispondi del pancreas lasciato macerare in una porter vai al **129**.

220

“Ottimo!” esclama il prof, “finalmente uno che parla come Dio comanda. Voglio sottoporti un altro scioglilingua, se lo ripeterai correttamente ti rivelerò un segreto che ti interesserà sicuramente.”
“Avanti.” rispondi.
“Ripeti: Nel castello di Mister Pazzin dei Pazzi c'era una pazza che lavava una pezza di pizzo nel pozzo. Mister Pazzin dei Pazzi diede una pizza alla pazza che lavava la pezza di pizzo nel pozzo. La pazza rifiutò la pizza, così Mister Pazzin dei Pazzi buttò la pazza, la pizza e la pezza nel pozzo del castello di Mister Pazzin dei Pazzi.”
“E che diavolo è la pizza?”
“Tu ripeti e basta.”
Se riesci a ripetere correttamente lo scioglilingua vai al **46**, altrimenti vai al **149**.

221

“AH AHA AH AHA!!” una fragorosa risata scoppia in tutta la taverna.
“Qui non si serve latte, bamboccio,” ti dice l'oste “solo birra di nostra produzione.”
Se prendi il boccale di birra vai al **107**.
Se non vuoi bere forse è meglio che lasci questo posto, sei certo che tra poco alcuni battibecchi degenereranno in rissa. Puoi recarti nell'armeria (**167**) o in uno strano negozio di articoli magici (**37**). Se vuoi invece raggiungere subito il castello prosegui sempre dritto fino all’**81**.

222

Esci dalla sala del trono e ti ritrovi in quella che era la sala d'attesa. Qui nobili, cittadini, ambasciatori attendevano udienza con il re, ora invece c'è solo

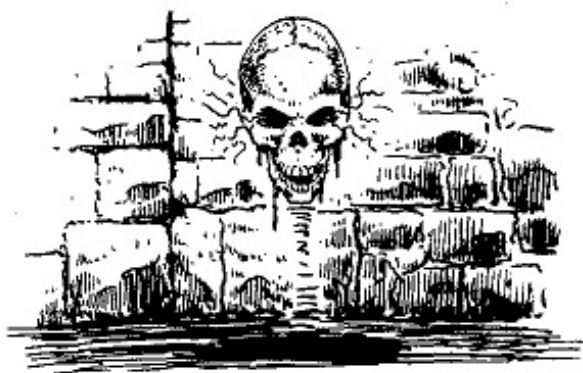
sporcizia, vino, fracasso e guardie ubriache.
Attraversi la sala per entrare nel Posto di Guardia, qui ci sono quattro guardie sedute ad un tavolo a giocare a braccio di ferro con dei coltelli infilzati ai bordi del tavolo, in modo che chi perde si taglia; ci sono anche qui brocche di vino semivuote (o semipiene?). Inoltre legato con una catena al muro c'è un feroce mastino che non appena entri si alza sulle zampe e comincia a ringhiare.
“Buono, Lucifero, buono.” una guardia accarezza il cane ma questo non si calma, e così la tua presenza viene notata.
“E tu da dove arrivi?” domanda una guardia alzandosi in piedi, “Non puoi stare qui, lo sai che è un grave reato contro la corona addentrarsi nel castello senza il permesso del re?”
“Re?” sbuffi, “Perfido Jake è solo una canaglia.”
Le guardie balzano in piedi e sguainano le spade: “Hai offeso il re, questo è un reato molto grave, da pena capitale.”
“Avanti,” li sfidi, “uno alla volta o tutti assieme?”
La guardia sorride e con una mano libera il mastino dalla catena: “Avanti Lucifero, vai a prenderti il pranzo.”
Il mastino si lancia contro di te con le fauci spalancate, possiede 20 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 e quando morde procura 3 punti danno supplementari.
Se lo sconfiggi vai all’**84**, altrimenti il mastino ti spolpa per bene al **14**.

223

Sei in un corridoio nord-sud lungo una ventina di metri, vedi una porta sulla parete est (**136**) ed una sulla parete ovest (**18**), mentre a sud il corridoio svolta ad ovest (**27**) e a nord termina con una terza porta (**119**). A te la scelta.

224

Ti trovi in una cupa e oscura stanza illuminata dai tenui bagliori di varie candele sparse caoticamente su arredi di pregevole fattura. Ci sono tracce di sangue sul pavimento, e la scia conduce verso due individui di spalle che stanno spolpando un animale a morsi.
Il tuo ingresso non è passato inosservato e i due si voltano mostrando dei canini sviluppati che gocciolano sangue; si direbbero vampiri, Pip, eppure c'è qualcosa che non ti convince in loro. Sarà perché vestono abiti da nobili Franchi, hanno gli occhi truccati ed i capelli impomatati?
Ad ogni modo fai bella sfoggia di E.J. davanti ai loro musi.
"Chi sei tu, che ci disturbi mentre plachiamo la nostra sete di sangue?" domanda uno dei due.
"Io sono, Pip, il cavaliere di Camelot. E voi siete due vampiri che presto finiranno di succhiare sangue ai cristiani."
"Ma che scortesia," ti risponde "si entra così in casa d'altri e li si minaccia? Dovreste vergognarvi."
"Ma voi siete dei luridi vampiri succhiasangue, ho ammazzato un sacco di gente per molto meno."
"Tutta colpa delle dicerie," dice il secondo vampiro "e quei libri sui vampiri persiani. Noi siamo creature della notte, è vero, ma come puoi vedere non vestiamo di abiti cenciosi: siamo tristemente romantici, facciamo innamorare le ragazzine e rifuggiamo la violenza."
"Cosa? Ma che razza di vampiri siete?"
"Siamo vampiri del crepuscolo, alcuni di noi sono buoni e succhiano il sangue degli animali perché mai farebbero del male a degli umani, soprattutto a dei bravi giovanotti come te."
"Ehi, no, un momento... i vampiri sono figli delle tenebre, ti ingannano e ti azzannano quando meno te l'aspetti..."

“Ti dico che noi siamo diversi,” insiste il primo con una vocina isterica “non solo, ognuno di noi ha anche un potere speciale?”
“Immortalità?”
“Dipende, abbiamo tutti un potere assolutamente a caso, nessuno ha mai davvero capito con che logica noi nasciamo con questo potere.”
Bene Pip, se vuoi fare fuori questi “vampiri del crepuscolo” sappi che possiedono ognuno 30 PUNTI DI VITA, colpiscono con un 7 e infliggono +4 danno. Non solo, scoprirai ben presto che, come ti hanno raccontato, hanno poteri particolari: il primo parla con gli animali (ma la cosa non influirà sul combattimento), mentre il secondo ha un forte charme sulle ragazzine (ed anche questo non influirà sul combattimento).
Se sopravvivi puoi portarti via un discreto bottino di 50 Pezzi d’oro, poi torna alla mappa.

225

C'è un lungo viale alberato che conduce al cimitero di Amesbury, peccato solo che gli alberi siano spogli o morenti. Arrivi davanti alla cancellata arrugginita del cimitero, il cancello è aperto e da qua puoi vedere croci e lapidi che emergono dal terreno disordinatamente, mentre proprio al centro dell'area sorge una sorta di mausoleo.
Se vuoi entrare (chissà che ci trovi poi nei cimiteri) vai all'**86**.
Altrimenti puoi tornare indietro al **184** e fare un'altra scelta, oppure c'è sempre quel sentiero che costeggia il recinto del cimitero e che sembra uscire dal paese in direzione delle colline al **63**.

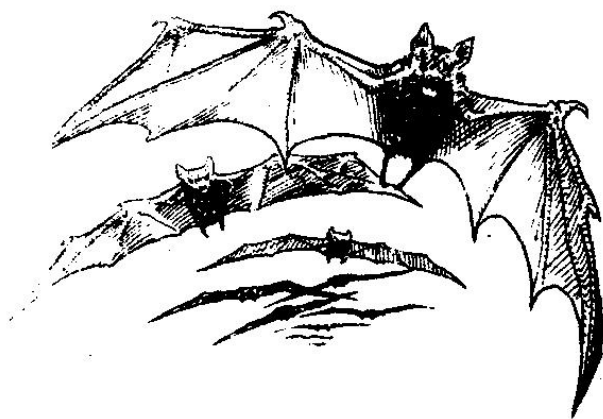
226

Gli zombi ti stanno già per saltare addosso quando metti le mani avanti: "Fermi tutti! Sto cercando Onofrio da Chichester, è tra di voi?"
I cadaveri viventi si fermano, si guardano gli uni gli altri con fare interrogativo, bofonchiando qualcosa tra di loro; ti sei sempre domandato che argomentazioni potessero avere degli zombi, ma forse ora non è il caso di approfondire.
Si fanno da parte e guardano uno dei due seduti in terra a bere qualche brodaglia alcolica da una vecchia giara.
"Onofrio da Chichester," lo chiami "ho bisogno della pagina del libro delle preghiere che hai rubato al convento."
Lo zombi si volta verso di te con sguardo inebetito (è la prima volta che ti capita uno zombi ubriaco): "Che te ne fai? Ormai è inutile." biascica perdendo della saliva grigiastra dalla bocca.
"Forse potrei liberarti da questa seccatura della vita eterna."

Onofrio prende da una tasca un foglio arrotolato, lo apre e te lo mostra: la pagina è strappata: “Vedi? Ho perso la prima parte ed ero troppo sbronzo per ricordarmi dove, senza l'intera pagina il maleficio non si spezzerà.”
“Tu dammela lo stesso, ne ho bisogno.”
“No, cavaliere, quello di cui hai bisogno è una via di fuga, perché i miei fratelli qui hanno perso completamente la loro umanità, e con tutti i muscoli e la carne che ti porti dietro stai stimolando il loro appetito.”
Noti in effetti che gli zombi della stanza ti stanno pregustando con gli occhi, e si avvicinano per tastare quali siano le tue parti più tenere.

Stringi forte l'elsa di E.J. pronto a vendere cara la pelle.
Ogni zombie ha 10 PUNTI DI VITA, colpisce con un 8 e procura 1 punto danno supplementare, ne dovrai affrontare sei ma ti aggrediranno tre per volta. Se hai la possibilità puoi usare l’incantesimo INVISIBILITA’ e sgattaiolare al **223**.

Se vinci vai al **92**, altrimenti vai al **14**.

227

Raggiungi i piedi della collinetta del tempio dove c'è ancora, nonostante il passare degli anni, il circolo di pietre che circonda la capanna di legno. Risali la collina su per il tortuoso sentiero e, con un po' di fiatone, raggiungi la cima dove puoi ammirare l'antico tempio neolitico, composto da un insieme circolare di grosse pietre erette, le megaliti.

Una volta Merlino ti raccontò che queste enormi pietre sono allineate con un significato particolare ai punti di solstizio ed equinozio, ma siccome le parole troppo lunghe ti fanno venire il mal di testa non prestasti molta attenzione.

La capanna di legno è ormai diroccata e pericolante, nessuno ci mette più piede da anni e forse l'ultimo sei stato proprio tu...

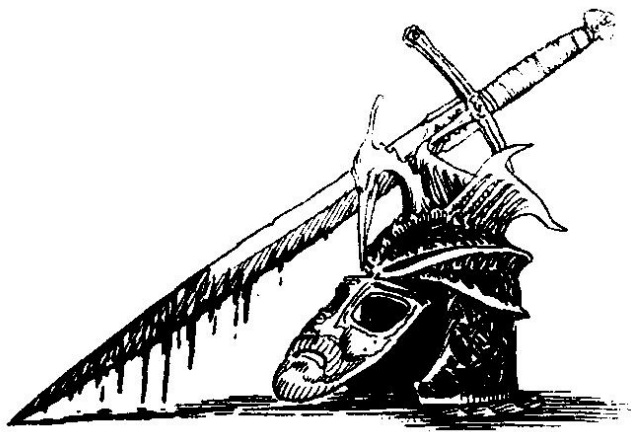
“Ehi, Pip!” E.J. ti desta dai tuoi pensieri.

“Sì, che c'è?”

“Guarda che non ti pagano a giornata, vediamo di darci una mossa.”

“Sì, sì, stavo solo concentrandomi... sai che c'è un incantesimo, no? Ecco, c'è una nebbiolina laggiù, al centro del cerchio delle pietre.” fai alcuni passi addentrandoti nella fitta coltre di nebbia che emerge solo in questo punto. D'un tratto le megaliti si sollevano e cominciano a roteare nell'aria: adesso ricordi che l'ultima volta avevi vomitato la colazione. Le pietre ruotano ad altissima velocità creando un turbine d'aria che ti avvolge completamente, paralizzandoti e impedendoti di respirare. Chiudi gli occhi trattenendo il respiro, confidando che il mal di mare cessi presto.

Dopo circa un minuto ti senti sollevare all'interno del vortice, e quando riapri gli occhi stai fluttuando nell'aria: vedi in basso la collina del tempio con il tuo corpo addormentato al centro delle megaliti, mentre tu continui a salire sempre avvolto dalla nebbia. Quando le pietre

attorno a te cessano la rotazione tutto si calma e si ferma; sei ancora circondato dalla bruma, ma davanti a te si erge una porta che prima non c'era.
Hai raggiunto la dimensione astrale, Pip. Ora non devi fare altro che varcarne la soglia al **91**.

228

Non sarà facile ma puoi sempre provarci.
Ti servirà almeno un 9 ai dadi ed il sacrificio della tua arma che nello sforzo di spezzerà (che tu ci riesca o meno).
Se il tiro va a segno vai al **16**
Altrimenti puoi usare un incantesimo (FRASB), e se funziona vai al **16**, e come ultima alternativa puoi cercare la chiave al **93**.

229

“Ah, un altro disgraziato incompetente!” il maestro Stokakkien, come promesso, ti spara un lampo fulminante che ti infligge 10 Punti di Danno (ai quali puoi ovviamente sottrarre i punti dati da eventuali giubbe, corazze o simili). Meglio correre via di qua e tornare alla Mappa.

230

Ricordi quelle persone imprigionate sotto a Camelot in cui ti sei imbattuto, se non ricordi male ti dissero che là sotto c'era un ingresso al Regno Spettrale dei Morti. Non hai che da andare a controllare.
Ti rimetti in marcia verso Camelot dove i festeggiamenti sembrano continuare, passi nuovamente dall'apertura sul fianco delle mura per accedere ai sotterranei e quindi ti rechi al cancello che delimita il confine della prigione di quelle anime in pena.
Al tuo arrivo ti vengono subito incontro, felici di rivederti.
“Abbiamo sentito che hai sconfitto il reggente Jake.” ti dice uno dei gemelli siamesi.
“È così. Siete liberi, non avete più motivo di restare qui.”
Questa povera gente si guarda l'un l'altro, poi una ragazza priva di gambe ti dice: “Questa è la nostra casa, adesso. Qui siamo tra di noi. È la gente comune che ci ha scacciato richiudendoci prima nei lazzaretti e poi qui sotto, non è stato Perfido Jake.”
Un individuo macrocefalo con la gobba ti guarda: “Noi siamo mostri alla vista delle persone comuni, mangiamo i loro avanzi e vestiamo i loro stracci. Artù ha avuto pietà di noi e ci ha dato questo posto in cui vivere, ci cibiamo di quello che il castello scarta e butta via, qui nessuno ci picchia o ci scaccia.”

“Capisco.” rispondi.
“Tu però sei tornato per un motivo preciso, non è così?” ti domanda il gigante.
“Devo andare nel Regno dei Morti, so che qui c'è un'entrata.”
“È così.” ti risponde un nano “Vieni, seguici.”
Segui il gruppo nella loro bidonville fatta di capanne costruite con pezzi di arredi, tendaggi logori e attrezzi rotti.
Si fermano davanti ad una parete cosparsa di piante rampicanti, tra il nugolo di foglie d'edera c'è una griglia di metallo circolare che da su un pozzo buio.
“Ecco, Sir Pip,” ti dice il nano “da qui raggiungerai il Regno dei Morti.”
Ringrazi i tuoi nuovi amici mentre il gigante solleva senza troppa fatica la griglia di metallo, dopo di che salti nel pozzo buio. D'un tratto sbuchi all'aria aperta e atterri su un terreno limaccioso e puzzolente.
Vai al **140**.

231

Afferri E.J. pronto a farti valere, per nulla intimorito dalla creatura che hai appena destato. Devi attendere pochi secondi perché il mostruoso essere sbuchi dalle tenebre e si riveli essere una velenosa Viverna.
“E questa da dove arriva?” ti domandi osservandola meglio. Il suo corpo è lungo quasi dieci metri, di un colore che va dal marrone scuro al grigio-verde, metà del quale costituito dalla coda, al cui termine è impiantato un pungiglione velenoso simile a quello di uno scorpione. Le sue ali membranose arrivano ad una apertura di circa quindici metri da un'estremità all'altra. Spalanca con ferocia le grandi fauci, costellate da denti affilati e lunghi, mentre gli occhi bruciano come fiamme.
Ora le cose che ti interessano Pip: la Viverna ha 100

PUNTI DI VITA e può ucciderti all'istante con il suo pungiglione se fa 12 ai dadi, colpisce con un 8 o più e può causarti 5 punti danno supplementari con un morso.
Se fai fuori questo orrendo mostro vai al **45**, altrimenti vai al **14**.

232

Apri la porta e vieni stordito da un pesante odore di zolfo; all'interno, in un antro scavato nella roccia e nella terra, il tuo vecchio conoscente è indaffarato a scribacchiare su uno scrittoio di legno, circondato da candele accese di vario colore.
Il demone dalla pelle color cobalto si volta verso di te: "Oh impavido cavaliere, qual buon vento ti mena nella del demone tana, sei forse un giardiniere? Oppure il parto di una malvagia nana?"
Gesù... non farai mai l'abitudine a queste rime agghiaccianti.
Il demone attende una risposta.
Se hai con te un rosario e non hai ancora incontrato un certo Onofrio da Chichester vai al **168**, altrimenti vai all'**8**.

233

Con un colpo di spada tagli le corde che tenevano i tre malcapitati zombi appesi come salami. Questi cadono con un tonfo sul pavimento sudicio, ma invece di ringraziarti, come avevi pensato, si accaniscono su di te con la solita brama famelica. Sono sempre zombi, Pip, che ti aspettavi?
La buona notizia è che sono già piuttosto provati: posseggono 12 PUNTI DI VITA a testa, colpiscono con un 8 e infliggono +1 danno con un morso.
Se ti uccidono vai al **14**. Se vinci puoi uscire e cercare un'altra destinazione sulla mappa.

234

“Non abbiate paura!” gridi dal centro della strada “Sono Sir Pip di Glastonbury, cavaliere di Re Artù. Non dovete avere timore di me.”
Dopo alcuni minuti di silenzio vedi un vecchio con un bastone sbucare da dietro una casa: “Io sono vecchio e non ho paura di morire,” ti dice “ma qui gli abitanti vivono costantemente nella paura. Sei davvero Sir Pip il Castigamaghi?”
“È così, vecchio.”
“Avevano detto che eravate morto, che Kaisersousie aveva preso il vostro posto.”
“Se conoscete le mie imprese sapete bene che non è facile uccidermi.”
Il vecchio ti scruta da cima a fondo, dubbioso sulle tue parole: “Se davvero sei chi dici di essere saprai certamente rispondere ad una mia domanda.”
“Si capisce.”
“Se sfidando il grande Re Artù in giostra, egli ponesse a sua difesa lo scudo di suo padre Uther, il Re certamente vedrebbe te, ma tu, in verità, chi vedresti?”

Cosa rispondi, Pip?
"Re Artù" vai al **60**
"Uther" vai al **245**
"Me stesso" vai al **179**

235

Uh, brutto posto questo, Pip, pieno zeppo di ragnatele, ed anche belle grandi. Si direbbe che l’intera zona sia un unico velo di ragnatela magistralmente intessuto ed intrecciato. Oltre i veli trasparenti vedi un forziere, decisamente appetitoso per un avventuriero come te, chissà che cosa c’è dentro.

Stai per fare un passo quando ti viene in mente che: 1) se c’è un forziere di sicuro c’è una trappola, 2) se c’è una ragnatela c’è di sicuro un ragno e più è grande la ragnatela più è grande e letale il ragno, 3) E.J. odia ragni e ragnatele e si rifiuterà di combattere.
Se sei disposto a proseguire continua a leggere altrimenti torna alla mappa e scegli un’altra destinazione.

Come prevedevi non appena squarci uno dei veli di ragnatela che ti separano dal forziere, da un angolo in ombra sbuca fuori non un ragno gigante, come ti aspettavi, bensì una donna-aracnide che, se ci pensi, è pure peggio. Frutto di qualche maledizione la donna-aracnide ha il corpo di un grosso ragno peloso, il busto di una donna con le braccia che terminano in appendici che ricordano delle grosse pinze, mentre il volto mostruoso è dotato di otto occhi e di una bocca da cui spuntano degli aguzzi cheliceri intrisi di un gocciolante liquido verde.
La donna-aracnide possiede 40 PUNTI DI VITA, colpisce con 6 e procura con le sue belle pinze +4 danno, non solo con tiro doppio ai dadi (ovvero con doppio 1, un doppio 2, un doppio 3, ecc.) riuscirà a morderti con i suoi cheliceri, procurandoti il doppio dei danni, mentre colpendoti tre volte consecutivamente riuscirà ad avvolgerti nella sua tela come un salame. In questo caso puoi liberarti solo con un 10, 11 o 12 ai dadi, ed avrai solo tre tentativi prima di essere ormai avvolto e pronto per essere divorato lentamente. Ah, ovviamente ricordati che E.J. non combatterà, il che renderà più difficile lo scontro. Se la donna aracnide ti uccide vai al **14**.

Se sopravvivi puoi farti largo squarciando la fitta ragnatela raggiungendo il forziere. Quando lo apri il tuo cuore sussulta, dopo tutto ne è valsa la pena! Questo è quello che trovi:
500 pezzi d’oro gioielli, rubini, smeraldi, zaffiri del

valore di almeno 1000 pezzi d’oro; un’ascia bipenne dal manico ingioiellato con la quale potrai colpire con un 5 e che infligge +5 danni, ma non solo! È un’arma che odia particolarmente i Mostri Vaganti, ai quali infligge addirittura +8 danni;
4 balsami risananti che permettono di recuperare 5 PUNTI DI VITA ognuno applicandoli sulle ferite;
5 pozioni risananti che permettono di recuperare 3 PUNTI DI VITA ognuno; infine trovi sul fondo del forziere uno scudo che porta l’effige di un drago verde su campo grigio, potresti sbagliarti ma potrebbe essere l’emblema del misterioso cavaliere Verde che molti anni addietro sfidò Gawain in una singolare contesa. Lo scudo possiede all’interno una cintura che ti permette di portarlo dietro la schiena, di modo che non ti sia di impaccio durante gli spostamenti o le prove di agilità. Se vuoi prenderlo ricordati che nei combattimenti in cui vorrai usarlo sottrarrà 5 punti ai danni inferti dal nemico.

Ora torna alla mappa e scegli una nuova destinazione.

236

“Presto detto.” il professore colpisce un pulsante sullo scrittoio e d’improvviso una botola si apre sotto i tuoi piedi... cadi in uno scivolo che ti porta al **140**

237

È stata davvero una brutta gatta da pelare, Pip. Ora pezzi di Leviatano galleggiano qua e là, vedi però che dallo stomaco (aperto) del mostro sta uscendo qualcosa (o qualcuno).
Si tratta di un piccolo ometto vestito di verde con la coda pelosa ed il cappello appuntito, sudicio delle interiora del

mostro, che impreca a tutto spiano. “Ehi, tu!” ti chiama “Dammi una mano, dannazione!” a giudicare dall'educazione sembra un coboldo.
“Se ti aiuto che mi dai?” domandi conoscendo bene la natura aggressiva e dispettosa di queste creature.
“Maledetto, come ti permetti di chiedere qualcosa in cambio di una mano ad un poveretto come me.”
“Ti ho appena salvato la vita, se ti aiuto siamo a due favori. Cosa mi dai in cambio?”
“Che ne dici di una pozione che restituisce tutti i Punti di Vita?”
“D'accordo, dammela.”
“Cos'è, non ti fidi?”
“Di un coboldo? Certo che no, sareste capaci di uccidere vostra madre con dieci pugnalate al petto.”
“Dodici... alla schiena. Se non ricordo male.” il coboldo cerca nelle tasche della sua insudiciata giacchetta, prende una boccetta e la lancia.
Ora il problema è: c'è da fidarsi di un coboldo? Ad ogni modo afferri la boccetta al volo. Se nel corso dell'avventura vorrai utilizzarla recati al paragrafo **270** appuntando il numero dei paragrafo da cui provieni.
Nuoti verso il coboldo e lo aiuti ad uscire dalla pancia del Leviatano.
Poi, non senza fatica, riesci a scalare i due metri di parete che ti separano dall'uscita. Ora puoi tornare alla mappa del Livello II.

238

Non appena i due soldati finiscono al tappeto, la montagna umana che stava seduta in un angolo si alza in piedi tra il visibilio generale. Tutti si tirano in disparte mentre il gigante, che chiamano la Furia di Claudas, avanza impugnando il ciclopico maglio. Il suo volto è completamente coperto da un cappuccio grigio, così

come il suo corpo possente è solcato da catene e cicatrici. Le scommesse ripartono freneticamente, Pip, i soldati incitano il loro campione a farti a polpette e a mandarti al **14** con un calcio nel didietro, ma tu farai di tutto per evitarlo, vero?

La Furia (mai nome fu più adatto) ha ben 80 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6 (è un po' lento) ma con il suo maglio procura +10 punti di danno. Memore che di solito questi giganti sono sensibili alle orecchie, se per caso hai con te un fischietto la Furia dovrà fare almeno un 8 per colpirti, inoltre lanciando un DITO DI FUOCO scoprirai che il mostro è particolarmente sensibile a questo elemento, ed ogni DITO DI FUOCO che lancerai procurerà 15 punti di danno.
Ora fatti sotto.
Se la Furia di fa a pezzi vai al **14**, se vinci vai al **293**.

239

Il Re e i cavalieri tutti esultano non appena la tua figura stanca e sporca di sangue (e chissà cos'altro) sbuca all'orizzonte.
Artù ordina che ti venga portato un cavallo, uno dei migliori, e che cavalchi al suo fianco. Monti in sella ad un fantastico puledro bianco come la neve, e ragguagli il Re degli ultimi avvenimenti.
Prima di mettervi in marcia Artù prende il Graal dalla bisaccia della sella, si fa portare dell'acqua e ne versa fino a riempirlo, poi ne beve un sorso e lo passa a Lancillotto, alla sua destra, ordinando di farlo passare, di modo che tutti i cavalieri possano trarne forza (porta i tuoi PUNTI DI VITA al livello iniziale).

Marci al fianco del Re, in testa ai cavalieri della tavola rotonda. Al vostro fianco c'è anche Merlino, rinsavito

dopo che Artù gli ha fatto bere un po' di idromele alla pesca dal Graal, mentre dietro di voi ci sono alfieri che suonano inni di battaglia e i tamburini che percuotono i tamburi di guerra. Un brivido ti corre lungo la schiena per l’emozione allorché attraversate la foresta di Dendreath per sbucare nella piana brulla ed inospitale di fronte al Castello di Malegeant. Qui regna da sempre un’atmosfera oscura, il cielo è nuvoloso e minaccia tempesta, il profilo antico ed inospitale del castello gli hanno giustamente valso il soprannome di Tenebra. Avverti benissimo una grande carica negativa dovuta alla magia nera che traspira da quelle vecchie mura.
Il Re si volta verso il proprio esercito ed alza la spada al cielo, subito imitato da tutti i cavalieri, urlando il grido di battaglia che echeggia tra i monti fin giù a valle: “Per Camelot!”
Poi Artù punta la spada verso il castello e dà il via all’assalto spronando il proprio destriero.
Vai al **250**.

240

“Non ho idea di cosa tu stia parlando.” mugugni.
“Perfetto, l’eroe di Camelot non sa nemmeno perché lo considerano un eroe. Hai già dimenticato della maledizione che colpì il regno più vent’anni fa? E che tu andasti sul pianeta astrale in caccia di un fantasma da strapazzo di nome Grunweazel?” (*dum da dum dum,* una strana eco risuona da qualche parte.)
“E ce l’ho fatta?”
“Sì! Dannazione, sì! Merlino si è trasferito in quello stesso Pianeta Astrale, puoi trovarlo lì.”
“E come ci arrivo?”
“Devi andare alla Collina del Tempio di Glastonbury, è lì il passaggio per il pianeta astrale.”
“Tutto qui? Pensavo peggio.”
“Non ti ho detto del Wyrm guardiano?”
“Di chi?”
“Anni fa, prima che sconfiggesti il Wyrm guardiano questi aveva fatto in tempo a deporre un uovo, e quell’uovo ora è bello cresciuto. Ed è a guardia della collina.”
“E che diavolo è un Wyrm?” esclami.
“Un mostro tanto grande e con almeno 1000 PUNTI DI VITA, e credo che colpisca con un 1 ai dadi procurandoti 50 punti danno.”
“Tantini... e come lo sconfiggo?”
“Ai tempi usasti lo scudo di Uther, sarà appeso da qualche parte in una sala del castello.”
“Buono a sapersi. E il re?”
“Re Artù è proprio messo male. Prima il suo matrimonio è andato a rotoli,” Cody mima delle corna, “poi il suo figlioccio Mordred ha cospirato contro di lui fino a dichiarargli guerra. Tutto questo lo ha invecchiato di 20 anni, ora è malato e stanco, attorno gli sono rimasti solo alcuni vecchi amici, ma di questo passo credo che non sopravvivrà a lungo...” povero Re Artù, sospira Cody,

“sta morendo di crepacuore... Pip, solo tu puoi salvarlo.”
“E dove si trova ora?”
“All’ospizio di Avalon, circa cinque miglia a nord di Camelot. Ti avviso che non sarà un bello spettacolo.”
“Immagino. E quel farabutto di Mordred? Dove si trova?”
“Al Castello di Tenebra...”
“Cosa?!”
Se sei stato al castello di Tenebra vai al **192**, altrimenti vai a nasconderti... no, dai, vai all’**11**

241

“Ma quale anatra magica...” ti deridono “quella la donò il demone poetico a Pip nel castello di Tenebra.”
“Ora basta,” digrigni i denti sguainando E.J. “Non ho tempo per rispondere alle vostre domande, ho bisogno della coppa che avete vinto alla pesca parrocchiale.”
“Vuoi la nostra coppa?” domanda Ysbaddaden intimorito “Bastava dirlo subito.”
Il ragazzo si allontana un momento e poi torna con il Graal, quando te lo porge vedi che dentro è pieno di incrostazioni: “Ma che diavolo ci avete fatto?”
“Abbiamo fatto un esperimento,” ti risponde “abbiamo sbattuto delle uova con lo zucchero e un po' di vino dolce di mio zio. Così, tanto per mangiare qualcosa di dolce.”
“Speriamo funzioni lo stesso.” bofonchi cercando di ripulire con il lembo della tua maglia (sudicia) l'incavo della coppa.
“Ma a cosa ti serve?” ti domandano.
“Questo, ragazzi, è il Graal. Avete dell'acqua?”
“Certo.” i ragazzi sono sorpresi dalla scoperta, mai immaginavano di avere in casa la leggendaria coppa. Ysbaddaden torna con un secchio d'acqua e ne versa un poco dentro al calice, ne bevi una sorsata e subito ti senti pieno di forze (recupera tutti i punti di vita persi fin qui).

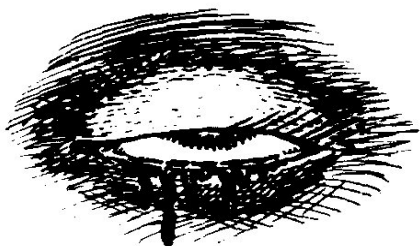
Non c'è alcun dubbio, è proprio il Graal.
“Grazie per l'aiuto, ma ora devo proprio andare, il Re ha bisogno di me.”
Lasci i ragazzi del club in fretta e furia e più svelto che puoi ti dirigi verso la casa di riposo dove Artù aspetta il tuo ritorno.
Vai al **51**

242

“E.J.!” esclami raggiungendo la spada.
“Pip! Pip sei tornato!” esclama la tua fida E.J., “Tirami fuori di qui e diamo una lezione a questi imbecilli!”
“Presto detto, amica mia.”
Stai per impugnare E.J. quando una voce ti impone di fermarti. È Perfido Jake, trasportato da un gruppetto di schiavi sul suo trono, e accompagnato da almeno una dozzina di uomini armati.
“Cosa intendi fare, straniero?!” esclama Jake, “Pensi di intrufolarti nel mio castello, farti beffe dei miei uomini,

estrarre quella spada ed andartene via come se niente fosse?”
“A dir la verità non pensavo di andarmene via, sporca carogna!” rispondi con tono di sfida, alimentando lo stupore dei presenti.
“Pensi di parlare con quel tono solo perché sei ad un passo da quella spada incantata, ma ti sbagli, nessuno è mai riuscito ad estrarla, solo Artù ed il più grande eroe della Britannia potrebbero farlo.”
“Hai ragione, Jake, io non sono Artù!” Impugni E.J. e, con lo stesso sforzo che impiegheresti per tirar fuori un cucchiaio da un vaso di marmellata di pesche, la estrai dalla roccia e dall’incudine e la sollevi sopra la tua testa di modo che tutti vedano, che tutti sappiano che sir Pip è tornato.
La folla è impietrita, Jake ha perso tutta la sua tracotanza e la coppa di vino che aveva in mano cade a terra, poi d’improvviso un’ovazione di tripudio si alza dalla folla dei presenti, e tutti si mettono a gridare: “È tornato Pip! Evviva Pip!”
Fai due passi in avanti in direzione di Jake e dei suoi uomini, e punti contro di loro la spada: “Allora, uno alla volta o tutti insieme?”
Le guardie lasciano cadere le armi e, battono in ritirata fuori dal castello. Jake barcolla dal trono: ora i suoi schiavi prendono coraggio e lo ribaltano sul terreno.
“Non credere che io abbia dimenticato, Jake, mi hai portato via un sacco di soldi, di pietre preziose e... ”
“Psst... Pip...” bisbiglia E.J. “Il re... devi vendicare Artù..”
“Oh sì, certo, ovviamente non posso dimenticare l’umiliazione inferta a Re Artù.”
Jake si rialza in piedi sguainando la spada, mentre odi un gran fracasso provenire dall’ingresso del castello: sembra che la notizia si sia già sparsa in tutta Camelot e gli abitanti abbiano sfondato il cordone di guardie per venire

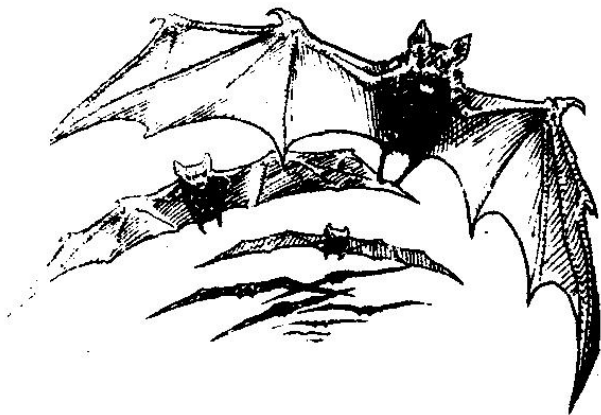
a verificare di persona il ritorno del loro eroe, e soprattutto alla disfatta del reggente Jake e dei suoi compagni.
“Dannazione...” Jake non è più tanto sicuro di batterti, lo vedi piuttosto nervoso, poi, d'un tratto, urla alle sue guardie: “Liberate il Moloch!”
I briganti lo guardano con aria stupita e Jake insiste: “Avanti, imbecilli, liberate il Moloch!”
Le guardie raggiungono un angolo del cortile da dove afferrano delle catene appoggiate sul terreno; tirando, vedi che scoperchiano una grata da cui proviene un grugnito gutturale spaventoso.
Si odono dei passi che fanno tremare la terra, e dalla prigione sotterranea cammina fuori una creatura mostruosa, alta più di tre metri, con grossi muscoli sulle braccia e sul petto. Le guardie gli lanciano un’ascia bipenne ed il Moloch la afferra liberando un secondo ruggito che scatena il panico nel castello.
“Avanti Moloch, uccidi quell'uomo!” grida Jake, “Uccidilo!”
Il Moloch sbuffa dalle narici e carica contro di te.
“È stato un piacere rivederti per l'ultima volta, Pip.” bofonchia E.J.

Il Moloch possiede 50 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 e la sua ascia procura +4 punti addizionali di danno, mentre la sua pelle coriacea sottrae 3 punti al danno inferto quindi, Pip, fai attenzione.
Ricorda che ora puoi contare su E.J. che colpisce con un 4 ai dadi e aggiunge +5 punti di danno.
Forza Pip, questa gente conta su di te.
Se riesci miracolosamente ad abbattere il Moloch vai al **213**, altrimenti non ti resta altra via che recarti mestamente al **14**.

243

“Ehi, vecchio, come vi chiamate?”

“Una volta ero chiamato Il Grigio, poi ho assunto il nome del Bianco quando egli tradì ma ora ho fatto la fine del Bruno. Fuggi, sciocco!”

“Ehm, sì, certo...statemi bene...”

Questo qui è suonato come una campata, Pip. Se vuoi provare con il vecchio appoggiato al bastone vai al **35**, oppure il vecchio che porta al collo un medaglione a forma di pentacolo al **115**. Infine puoi tornare alla Mappa del Livello 2 e scegliere una nuova destinazione.

244

L'individuo dall'aspetto barbaro è proprio un barbaro, e neppure tanto morto, sembra. Lo vedi massacrare a pugni questi diavoletti, per poi prendersi una borsa con una manciata di denari. Mentre controlla le monete dà un bel calcione ad un diavoletto ancora riverso a terra: “Questo è per avermi rubato il denaro.” poi finisce di contarle, chiude la borsa, e tira un calcio ad un altro diavoletto, sempre riverso a terra: “E questo è per avermi fatto scendere in questo posto schifoso per recuperarlo.”
Il barbaro dall'aspetto truce ti fissa: “E tu che hai da guardare, cerchi guai?”
“Non proprio,” rispondi “davvero sei sceso qui sotto solo per recuperare del denaro?”
“Nessuno può permettersi di derubare Fire*Wolf il barbaro e pensare di sfuggirgli, anche se finisce all'altro mondo.” poi sputa in terra e se ne va.
Se vuoi avvicinarti al fusto con la bevanda e bere anche tu vai al **62**, altrimenti puoi avvicinarti ad un tavolo dove si stanno sfidando a braccio di ferro **298**. Altrimenti torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.

245

Alla tua risposta il vecchio scuote la testa: “Per un attimo ho davvero creduto che voi foste il valoroso sir Pip, ma mi sono accorto in tempo del mio errore di valutazione.”
“Ma io sono sir Pip!” protesti, ma il vecchio non vuole sentire ragioni e, dandoti le spalle, fa ritorno al suo nascondiglio.
Non saprai nulla da questa gente, Pip. Ti conviene proseguire al **30**

246

Sopra la porta c'è un cartello con scritto "Silenzio. Prove in corso."
Sembra ci sia della musica provenire dall'interno. Se vuoi entrare vai al **48**, altrimenti torna alla Mappa.

247

“Ho affrontato draghi, stregoni e demoni,” rispondi con orgoglio “non ho certo paura di una interrogazione.”
“Sì, ma draghi, stregoni e demoni non le facevano domande di trigonometria immagino.”
“Trigonoche?”
“Facciamo così, mi sto scervellando da tempo su un dilemma matematico da cui non riesco ad uscire. Se mi aiutate a risolverlo risponderò ad una qualsiasi delle vostre domande.”
“D’accordo.”
“Dunque: state bene a sentire. Il mio dilemma è causato dalla dimostrazione che 2 = 1. Mi segua bene: cominciamo dall’asserzione che $a = b$. Quindi moltiplichiamo i due membri per a ottenendo $a^2 = ab$. Aggiungiamo poi a^2-2ab ad entrambi i fattori ed otteniamo: $a^2 + a^2-2ab = ab + a^2-2ab$. Che possiamo semplificare così: $2(a^2-ab) = a^2-ab$. Dividiamo i due membri per (a^2-ab) e così otteniamo come risultato che 2 = 1. Il che è ovviamente assurdo! Dove sbaglio? Dove sbaglio?”
Se rispondi che a e b sono lettere e non numeri vai al **280**.
Se rispondi che ha diviso per zero il che comporta notevoli difficoltà vai al **251**.
Se rispondi che ha fatto un errore di calcolo vai al **77**.
Se rispondi che non ci vedi nulla di male in 2 = 1 vai al **299**.

248

Ti fai largo tra la folla facendo uso della tua possente mole (anche se a dirla tutta diciassette anni a fare lo spaventapasseri ti hanno un po' infiacchito) cercando di raggiungere lo sportello. La gente protesta e ti insulta mentre fa opposizione e quando arrivi allo sportello davanti ad una impiegata grassoccia dal volto smunto batti la mano sul ripiano di legno.
“Ho un'emergenza reale!” esclami “La vita di Artù ed il destino di Camelot dipendono dalla mia missione. Fatemi passare avanti.”
“Non deve chiederlo a me,” ti risponde la disinteressata impiegata “ ma a loro.”
Ti volti e vedi gli sguardi inferociti dei tuoi concittadini che forse non ti hanno nemmeno riconosciuto.
Appena provi ad aprire bocca vieni zittito da una valanga di insulti, minacce e brutte parole contornate da levate di zappe, vanghe, rastrelli e forconi.
“Ehi! Calma!” gridi “Sono sir Pip! Ricordate? Il castigamaghi, l'ammazzastregoni, e tutto il resto?”
“Chi ci dice che sei davvero tu?” domanda uno dalla folla.
Sguaini E.J.: “Excalibur junior, la mia spada parlante.” affermi levando in alto la spada.
“Io sono un fabbro,” risponde un tizio pelato con lunghi baffi neri “posso forgiarne una migliore.”
“Ma lei parla... E.J. dì qualcosa.”
“Ti stai mettendo nei guai.” risponde la tua fedele arma.
“È un trucco!” esclama un altro “Mio cugino è ventriloquo, è capace di farlo anche lui.”
Questi tizi sono ostinati, Pip, puoi provare a sorprenderli con un incantesimo adeguato (LIP, DAD, CAMAR, DITO DI FUOCO, ecc.), se l'incantesimo riesce vai al **185**. Altrimenti dovrai trovare un altro modo al **176**.

249

“Una delle due è sempre la stessa. Grazie, dov'è il premio?”
Il demone digrigna i denti (e pure le zanne): “Conoscevi già la risposta?”
“Sì, è un indovinello che mi avete posto diversi anni fa.”
Il demone borbotta qualcosa in merito agli anni che passano e tira fuori da sotto al tavolo un pollo...
“Non un qualsiasi pollo,” ti dice “un Magico Pollo. In cambio dell'Anatra.”
“E cosa avrebbe di magico?”
“Se lo metti in forno dopo averlo spennato è ottimo se da delle patate è accompagnato.”
Il demone ti porge il pollo per le zampe digrignando le zanne con forza, conviene non contraddirlo, sai come è irascibile. Afferri il pollo ed esci di qua al **90**, potrai sempre tornare quando avrai di che interpellare il demone.

250

Poco dopo, il portone del castello viene spalancato e tutti i guerrieri mercenari richiamati da Mordred escono impugnando spade, asce, lance e scudi. Sono cavalieri gallesi e della Cornovaglia, Sassoni, Celti e delle “terre alte” di Scozia.
“Saranno almeno cinquemila, mio sire.” disse sir Kay al re.
“Più grande il loro numero, maggiore la nostra gloria, amico mio.”
Malegeant ha messo su un bel esercito, Pip, non c’è che dire. I mercenari si dispongono su più file di fronte al castello, ma ancora non attaccano. Vedi per ultimi uscire Mordred e Kaizersousie, entrambi a cavallo.
“Ti vedo in forma, padre,” esclama Mordred “ho fatto

male a risparmiare la vita a te a tuoi vecchi compagni. Ma siete ancora in tempo per fare ritorno alle vostre case, sto per conquistare i regni confinanti con Avalon e voi mi siete di intralcio.”
“La superbia non è una qualità che ti ho insegnato, Mordred, e non mi appartiene. Ad ogni modo, se è il regno di Avalon che desideri, dovrai prima sconfiggere l’eroe che lo ha sempre difeso: sir Pip di Glastonbury.”
Mordred sbuffò: “Io non mi batto con un popolano, padre, lascerò il piacere di tagliargli la testa alla mia consorte, che brama di scontrarsi con lui. Che ne dite?”
Il Re ti guarda: “Fate attenzione, sir Pip, Kaizersousie è una ottima cavalerizza, in molti la ritengono più forte e valorosa di voi.”
Dai un colpo di redini al tuo cavallo ed avanzi al centro della piana, e vedi dall’altra parte Sousie fare lo stesso.

Bene, Pip, sei arrivato al fatidico duello con la tua nemesi femminile.
Allora stai bene attento perché ci sono delle cose importanti che devi sapere:
Kaizersousie ha 60 PUNTI DI VITA, e sia la spada che lo scudo sono magici: lo scudo diminuisce di 4 i punti danno inferti e con Excalibur Sister colpisce con un 5 ai dadi e procura +4 punti di danno. Sousie ha inoltre le tue stesse DITA DI FUOCO, Pip, e ne scaglierà una dopo averti colpito consecutivamente tre volte
Inoltre, come ti è stato rivelato, in realtà hai di fronte Morgana nel corpo di Sousie, quindi non devi assolutamente ucciderla, basterà che tu riduca a 10 i suoi PUNTI DI VITA.

Allora sei pronto, Pip? come al solito dall’esito di questo combattimento dipende la sorte del regno (solo per farti un po’ di pressione).

Se sconfiggi Kaizersousie vai al **78**, altrimenti ti aspetta il **14**.

251

“Diviso per zero?” domanda stupito, poi rilegge la formula “Ehi, avete ragione! Non posso semplificare dividendo per a^2-ab, perché all’inizio sono partito dall’assunto che $a = b$, e quindi vorrebbe dire dividere per zero, il che equivale all’indeterminazione! Fantastico! Grazie, cavaliere, mi avete ridato la gioia di vivere!”
“Non c’è di che.”
“Ora fatemi pure la vostra domanda.”

Se chiedi dove si trova il mago Ansalom vai al **272**.
Se chiedi come si esce da questo posto vai al **236**.

252

Una targa sulla porta reca la scritta "CAPO POSTO"; oltre di essa trovi una stanza di 6x12 metri arredata come una guardiola: vi sono solamente un tavolo, una sedia, un armadio con un'anta smontata da cui traboccano mucchi di scartoffie, scaffali di ciarpame e un tappeto di pelle umana irsuta di peli. Seduto di spalle su una sedia c'è uno strano individuo appisolato che indossa una divisa con una borsa a tracolla: la sua testa è glabra e lucida e, sebbene di nuca, di forma strana, con un paio di antenne che gli spuntano da sopra le orecchie, anzi no, non ha le orecchie.

Sei ancora in tempo per uscire dalla stanza e prendere un'altra strada, altrimenti puoi far notare la tua presenza schiarendoti la gola al **296**.

253

Fa parecchio caldo qui, Pip: in effetti sembra la fucina di un fabbro. Dappertutto sono accatastati mucchi di armi, scudi e corazze di vario tipo. Dalla parte opposta a quella in cui ti trovi una creatura possente sta battendo su un'incudine un ferro rovente.
“Chi osa disturbare il mio lavoro?” tuona la creatura voltandosi “Il Cavaliere Nero si adirerà parecchio se non finisco entro questa sera il mio lavoro!” Si tratta di un Arcidemone, Pip, non ce ne sono molti in giro, ma quei pochi sono piuttosto irascibili e permalosi. È alto quasi tre metri, con un corpo muscoloso e le gambe pelose di un caprone bipede. In mano stringe un martello di notevole peso e dimensioni. Possiede ben 50 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6, infligge +5 di danno e non è per nulla amichevole.
Se ti spiattella al pavimento vai al **14**. Se vinci puoi prendere qualche strumento interessante, come un'ascia da battaglia che infligge +4 danno o una corazza che riduce il danno di 4 punti; inoltre, trovi anche un piccolo scrigno contenente 80 Pezzi d'oro e un balsamo risanante che ti farà recuperare 4 PUNTI DI VITA. Quando vuoi puoi tornare alla Mappa e scegliere un'altra destinazione.

254

C'è un bel coniglietto albino al centro del labirinto, Pip. Che carino! Il problema è che è grosso quanto un orso e che sta spolpando la sua ultima preda che, a giudicare dai resti sparsi in giro, deve trattarsi di un mostro vagante di grossa taglia, un Arcidemone o un Maresciallo dei Morti. Lo sai che non dovresti mai fidarti dei conigli di questi posti. Ad ogni modo il coniglio, dopo aver sputato quello che resta della testa della sua preda, rivolge la sua attenzione su di te, puntando le zampe e bilanciando il

posteriore, con tutte le intenzioni di fare di te il suo prossimo pasto a meno che tu non abbia, per caso, un'Anatra o un Pollo Magici, in tal caso vai subito al **295**. Nel caso in cui non disponessi di questi oggetti, preparati ad affrontare il Coniglio Gigante, il quale possiede la bellezza di 80 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6 ed infligge con le sue zampine ben 4 punti di danno; non solo, con un 12 ai dadi ti staccherà la testa con un morso senza che tu possa far nulla per impedirlo. Le buone notizie sono invece che è particolarmente sensibile al fuoco (ci tiene parecchio alla sua pelliccia), e questo significa che le Dita di Fuoco procureranno 15 punti di danno (invece di 10), se vuoi sprecarne una. Se decidi di lanciare una Palla di Fuoco, ti permetterà di sbarazzarti immediatamente del Coniglio Gigante, trasformandolo in ottimo arrosto, dal quale potrai anche prelevare tre porzioni: ognuna di esse ti restituirà 5 PUNTI DI VITA quando deciderai di mangiarle. Ricordati però che l'arrosto di Coniglio Gigante è molto pesante e, se ne mangi, la prossima volta che entrerai nel Mondo dei Sogni avrai un sogno ristoratore solo con il lancio di un 6.

Se il coniglio ti mangia vai al **14**, se vinci puoi dare un'occhiata al tesoro che custodiva nella sua lettiera: ci sono 400 pezzi d'oro, gioielli di vario genere del valore di altri 200 pezzi d'oro, armi di ogni tipo non più utilizzabili, ciarpame vario (resti di passati avventurieri, probabilmente), ed un anello con una pietra preziosa. Si direbbe un anello magico: non appena lo infili al dito avverti una sensazione di calore. Hai trovato un Anello del Fulmine, e finché lo porterai al dito avrai a disposizione ben 10 fulmini che infliggono 10 punti di danno e che andranno a segno con un 6 ai dadi, il prezzo da pagare sono 2 PUNTI DI VITA che perderai ad ogni fulmine lanciato. Se porterai a casa la pellaccia, potrai ricaricare l'anello all'inizio di ogni avventura.

Ora cerca una via da questo labirinto e torna alla Mappa a seconda dell'uscita che imbocchi.

255

“Bene, allora io vado: non c’è un attimo da perdere!”
“Aspetta, dove vai? Non abbiamo ancora finito, vieni con me.”
Segui Cody fuori dal negozio in una vecchia capanna di legno: la giovane strega recita a bassa voce una formula magica e con un gesto della mano apre la porta.
“Entra, qui c'è il baule con tutte le tue cose.”
“Davvero?”
Cody ti mostra il baule, tu ti chini e lo apri.
C'è un bel po’ di roba qui dentro Pip, impolverata, piena di ragnatele ed insetti morti.

Aardvark artificiale
Ami da pesca
Arpa
Ascia (+3 danno)
Bende
Borraccia
Chiodi da scalatore
Cinghia di cuoio
Clickstick
Collare per cani
Coltello (+2 danno)
Corda
Inchiostro in polvere
Lenzuolo
Libro di barzellette
Liuto
Matassa
Nastro dorato per capelli
Penna d’oca

Pergamene
Polverina blu
Pozione risanante (4 dosi) + 4 PUNTI DI VITA
Razioni di cibo (andate a male, bleah)
Balsamo risanante (4 dosi) + 3 PUNTI DI VITA
Sacco
Scarponi
Scatolette di latta
Sega
Tanica d'olio
Tenda
Tessera membro di Librogames's Land
Topo di biblioteca
Utensili da cucina
Vestiti
Xilofono
Zaino

Oltre a questi ci sono anche tutti gli oggetti, magici e non, che hai trovato nel corso delle tue imprese passate: se li hai ancora segnati da qualche parte li puoi portare con te, non esagerare con gli oggetti, altrimenti non riuscirai più a muoverti a causa del peso. Lasci Cody e torni sulla strada principale al **124**.

256

Senza perdere altro tempo entri in chiesa e cerchi padre Chester. Fortunatamente lo trovi dove lo avevi lasciato, alle panche dei confessionali.
“Hai peccato di nuovo, figliolo?” ti domanda amorevolmente quando lo raggiungi, giunto in preghiera.
“Beh, forse... comunque ho bisogno del suo aiuto.”
“In ginocchio, figliolo.”
“Come dice, padre?”
“Chi raggiunge il confessionale deve stare in ginocchio.

Lì, sullo scalino di legno."
"Ah, va bene." Con cautela adagi le tibie sul taglio dello scalino.
"Mia madre lo scorso Natale ha fatto una donazione alla parrocchia, una vecchia coppa, per la pesca di beneficenza. Ne avrei assoluto bisogno."
"I doni per la pesca di beneficenza sono già stati tutti portati via, ma posso controllare il registro e vedere chi lo ha vinto."
"Le sarei molto grato."
Dopo una decina di minuti (e le tibie che cominciano a dolere) padre Chester ritorna con un grosso libro sotto il braccio; stai per alzarti, ma ti poggia la mano sulla spalla costringendoti a mantenere la posizione, poi si siede al suo posto, apre il librone e scorre le righe delle pagine...
"Eccolo. Coppa donata da John e Mary... dunque... vinta dal GrailQuest Fan Club."
"Dal cosa??" domandi stupito.
"Un gruppo di pazzoidi che vanno matti per i poemi epici e le avventure a bivi... in modo particolare le tue, Pip. Anzi, dopo la tua dipartita hanno spesso organizzato serate in cui le tue imprese venivano cantate da un menestrello perché non fossero dimenticate."
"Ah davvero?" ti colpo ti senti orgoglioso e gonfi il petto "Si vede che hanno buon gusto."
"A dir la verità tutti pensano che siano piacchiatelli, adulti con la maturità da adolescenti. Ogni tanto si ritrovano nella loro sede per simulare con le spade di stoffa i più eroici combattimenti della storia di Camelot."
"Ho capito," bofonchi mentre senti E.J. ridacchiare "dove li trovo?"
"Sono nella terza casa sulla sinistra dopo la stalla di McGregor."
Ringrazi il sacerdote ed esci dalla chiesa, cercando di far passare il dolore alle gambe.
Vai al **277**.

257

STENDG! Suono onomatopeico di una seconda trappola che scatta. Lancia due dadi, se non ottieni almeno un 8 non riuscirai ad evitare il getto di olio bollente sgorgato improvvisamente da due bocche ai lati delle pareti, che manda dritto dritto al **14**. Se sopravvivi ancora puoi tentare di nuovo sperando che le trappole siano finite (**3**) oppure se non ti fidi puoi tornare indietro al **223**

258

Ti trovi in una stanza dalla singolare forma ad L all'interno della quale trovi un nutrito gruppo di zombacci intenti a mangiare i resti di chissà quale creatura. Sono in cinque, Pip, ed il loro sguardo famelico verso di te non è di buon auspicio, finalmente hanno un po' di carne fresca da addentare. Porti avanti E.J. domandandoti, come sempre senza risposta, perché diavolo gli zombie debbano sempre mangiare a più non posso.
Ogni zombi possiede 15 PUNTI DI VITA, colpisce con un 7, infligge +2 danni. Se questi mostri ti uccidono vai al **14**, se vinci puoi dare un'occhiata in giro. Rovistando tra i resti ed il ciarpame di questo puzzolente tugurio trovi 20 pezzi d'oro ed un anello d'osso che ti provoca un leggero formicolio (se decidi di tenerlo segnalo come "anello formicolante dello zombie"), ci sono anche alcune armi vecchie ed arrugginite che però oltre al tetano non sono in grado di fare danni. Trovi nella tasca della giacca di uno scheletro una boccetta contenente un liquido azzurro, riportante l'etichetta "non bere".
Quando berrai la pozione (tanto sappiamo che prima o poi lo farai, vero?) vai al **291**, ricordandoti il paragrafo dal quale provieni. Nel frattempo esci di qui e scegli un'altra destinazione.

259

"Centocinquanta."
Mel ti dà una pacca sulla spalla "Ne approfitta perché è la mia prima bara... ma... D'AC-COR-DO! È sua." Prende un biglietto e ci scrive sopra qualcosa, poi te lo porge. "Questa è la ricevuta, passi fra una settimana a ritirarla." Nel frattempo ti prende il polso e conta le pulsazioni.
"E se muoio prima?"
"Devolveremo la bara alla vedova." risponde, mentre con un dito ti abbassa la palpebra inferiore dell'occhio destro e ci scruta dentro.
"Non ho moglie."
"Allora alla spada!" interviene E.J.
Mel guarda l'elsa della tua spada: "Perché no? Scusi, dica trentatré!"
"Trentatré..."
Guardi E.J. "Mi dici che te ne fai di una bara?"
"Sono previdente."
"OV-VIA-MEN-TE! Tutti dovrebbero esserlo!" poi rivolto a te "Tiri fuori la lingua!"
Non fai in tempo a replicare che ti apre la bocca con una presa a tenaglia e ti infila una palettina di legno per osservarti meglio la gola.
"Bene, bene", conclude Mel, forse un pochino deluso. "È stato un piacere concludere affari con lei. Torni presto e porti anche i suoi amici."
Prendi la ricevuta della bara (segnala sul registro), paga i 150 pezzi d'oro ed esci di qua al **223**.

260

Davvero strana questa stanza, Pip, si direbbe una taverna clandestina. Ci sono zombi, coboldi, diavoletti ed anche un paio di legionari dei morti, tutti intenti a fare baldoria seduti ad improvvisati tavoli e su vecchi barili o casse di

legno. Da un distillatore queste creature spillano da bere dentro recipienti di vario tipo. Stranamente, pur avendoti notato, non danno il minimo segno di ostilità.
Se vuoi avvicinarti al fusto con la bevanda e bere anche tu vai al **62**, altrimenti puoi avvicinarti ad un tavolo dove si stanno sfidando a braccio di ferro **298**, o in fondo alla sala dove un energumeno dall'aspetto barbaro sta massacrando di botte quattro diavoletti **244**. Altrimenti torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.

261

Un turbine ti avvolge non appena metti piedi nella stanza ed in un batter d'occhio ti ritrovi al **279**.

262

Se hai con te un lasciapassare puoi proseguire tranquillamente al **55**, altrimenti continua a leggere.

Ti avvicini all'uscita dell'accampamento e subito i soldati spianano le armi: “Fermo là, dove credi di andare?”
“Devo uscire.”
“Non di qui, cavaliere, a meno che tu non abbia il lasciapassare.”
È meglio se fai marcia indietro a raggiungere il bar al **139**, oppure il gruppo rumoroso al **183**.
Se invece sguaini E.J. e ti preparai a combattere vai al **289**.

263

“Ma certo!” esclama il maestro Stokakkien “Come ho fatto a non pensarci prima!” con una penna d'oca intinta in uno strano inchiostro corregge il suo spartito e si mette subito all'opera, non prima però di mostrarti la sua

gratitudine.
“Prendete questo,” ti porge un piccolo zufolo di legno “il suo suono irrita parecchio i Mostri Vaganti.” Buono a sapersi Pip, ora se ti ricorderai di suonare lo zufolo ad ogni incontro con un Mostro Vagante, questi dovrà ottenere 1 punto in più ai dadi per colpirti.
Ora torna alla Mappa e scegli un'altra destinazione.

264

Non appena ne bevi un sorso non resisti dallo sputarlo in terra, tanto sembra aceto. Non capisci come questa gente riesca a berlo. Perdi 1 PUNTO DI VITA. Ai contadini non è piaciuto il tuo gesto poco cortese: torna di corsa al **214**.

265

Con l’ultimo sprazzo di energia che ti rimane affondi entrambe le lame delle due spade magiche dentro l’armatura del tuo avversario. Il cavaliere nero è ormai sopraffatto ed il suo corpo cade sul pavimento di pietra esanime. Nuovamente lo spirito di Malegeant esce dal corpo della sua vittima, inveendo contro di te. Temi che possa prendere possesso del corpo di qualche altra mostruosa creatura, quando da dietro senti una voce a te molto cara: “Il tuo tempo è finito, Malegeant.” ti volti e riconosci Merlino che stringe tra le mani un’ampolla di vetro color viola. “Io ti ordino di entrare in questa ampolla da dove non uscirai mai più!”
Merlino pronuncia poi delle parole magiche ed arcane, Malegeant urla e impreca, mentre il suo spirito viene aspirato da una forza magica all’interno della piccola ampolla. Quando la forma aeriforme dello stregone viene risucchiata, Merlino tappa l’ampolla e la infila dentro la

sua veste.
“Ora Malegeant non darà più alcun fastidio, sire.” dice al re.
D'un tratto il terreno trema ancora e dall'alto cominciano a piovere pietre.
“Il castello era sorretto dal potere di Malegeant,” esclama Merlino, “ora che è stato sconfitto crollerà tutto in pochi minuti!”
“Non puoi fare qualcosa?” domandi al mago che, al solito, ti guarda con fare severo.
“Dovrei lanciare un contro-incantesimo, ma non conoscendo quale incantesimo ha usato Malegeant non posso lanciarlo, e mi ci vorrebbe troppo tempo per trovarlo e...”
“Presto,” urla il Re prendendo il mago sottobraccio “tutti fuori di qui!”
“Non ancora,” dici dopo pochi passi “devo liberare Mordred e Sousie dal maleficio, o le loro anime resteranno imprigionate per sempre! Merlino vi porterà in salvo.”
Il Re annuisce e schivando le pietre che cadono una dopo l'altra recupera Excalibur, lanciandoti E.J., che afferri al volo. Ti allontani mentre già alcune torri stanno crollando in boati fragorosi e nubi di polvere asfissianti.
Raggiungi il laboratorio di Malegeant, trovando un vecchio tomo di magia nera posto su un piedistallo: anche qui tutto sta crollando e se non ti sbrighi farai una brutta fine.
Ricordi che Ansalom aveva parlato di un incantesimo chiamato DED, ma quando apri il grimorio ti accorgi che è protetto da un sortilegio: le parole magiche sono state cifrate rendendo incomprensibile la lettura. Non ti resta che tentare di decifrare il codice nei pochi minuti che ti rimangono. Hai dieci minuti di clessidra, Pip, dopo di che il castello crollerà e tu sarai sepolto vivo, ti sveglierai al **14** ma per te non ci sarà alcun "Trionfo" se non avrai

liberato le anime di Mordred e Sousie. Ancora un sforzo, eroe!

rtqpwpekc n’kpecqvgukoq g xck cn vtkqphq fk rkr

266

Ti trovi in una stanza apparentemente vuota, piena di polvere e poco altro. Anzi, a dirla tutta c’è un piccolo pilastro nel centro della stanza, alto circa un metro e con una sfera traslucida sulla sommità. Se vuoi avvicinarti e toccare la sfera vai al **207**, altrimenti lascia pure la stanza e torna alla mappa, ma prima fai un lancio per assicurarti di non imbatterti in un mostro vagante.

267

“Un'Anatra Magica! Hai davvero un'Anatra Magica!” Il demone la prende in mano e la osserva con commozione (o almeno credi). “Ne avevo anche io una volta, ma poi l'ho regalata ad uno sprovveduto cavaliere che, pace all'anima sua, sarà già bello che morto da chissà quanto.”
“Ma non parlate più in rima?”
“Come? Ah, sì, giusto, giusto.” il demone si schiarisce la gola:
“Oh sprovveduto giardiniere che alla mia porta hai bussato,
un'anatra magica al demone poetico hai donato,
egli ti sarà riconoscente
se solo sarai ubbidiente,
ed ad un semplice indovinello
risponderai senza il peso di un fardello.”
“Ancora un indovinello? Sentiamo.”
“Qual è la differenza tra un'anatra?”
Se la sai vai al **249** se non la sai ti conviene usare il

vecchio trucco del "Guarda là!", distrarre il demone e scappare fuori dalla porta al **90** e magari tornare quando avrai migliori propositi.

268

Ti trovi in una enorme stanza, si direbbe una biblioteca a giudicare dalla quantità di libri, manoscritti e pergamene ammucchiati qua e là. La maggior parte dei libri si trova su scaffali impolverati, ma ve ne è una discreta quantità anche in terra, sparsi alla rinfusa.
Vicino a te, in terra, c'è una pergamena. Ti chini per prenderla e leggi:

BIBLIOTECA DEI LIBRI MORTI
Qui giacciono tutti quei libri pensati, ideati ma mai portati a compimento.

Sembra interessante, Pip, ti avvicini allo scaffale più vicino e prendi qualche volume per curiosità, scopri così un quantità di libri inediti di autori quali Aristotele e Platone, Virgilio e Seneca, Sofocle e Orazio, ma anche altri autori che mai avevi udito prima. Ci sono anche i numeri dal 29 al 32 di Lupo Solitario, il numero 7 di Ninja, ma non solo: “Guarda, E.J.” esclami sorpreso mostrando alla spada i volumi 6, 7 ed 8 di Misteri d'Oriente.
“Sì, ma sono quelli farlocchi pubblicati su librogame.net o quelli originali?”
“No, no, sono a firma di Headline.”
Insomma c'è davvero da meravigliarsi in questo posto. Un libro con la costina rossa attira la tua attenzione.
“E.J., guarda! Il numero 9 di GrailQuest! A firma di J.H. Brennan!”
“Possibile?!”
“Ma sì, guarda! E la copertina ad opera di Higgins... va'

che bel disegno!”.
“Ma la copertina non era opera di Howe?” chiede E.J.
Apri il libro. “E chi diavolo è questo Bianchini?”
“Pip, non leggere quel libro. Ho un brutto presentimento. Come di un... *deja-vu*.” ti ammonisce E.J.
“Dài, E.J. è solo un libro... ehi parla di me appeso come uno spaventapasseri!”
“Pip, metti giù quel libro prima che sia troppo tardi!” piagnucola E.J.

Che storia appassionante stai leggendo, Pip! E puoi anche far compiere al protagonista le scelte che faresti tu, incredibile! Il problema è che è talmente appassionante che rischi di perdere tempo prezioso cercando di raggiungere il compimento dell'avventura. La domanda è: riuscirai a mettere via il libro e riprendere la tua missione, o cercherai di aiutare il tuo alte-ego Pip nella sua missione (che sembra piuttosto importante, in effetti)?
Per saperlo, tira due dadi: se fai 11 o 12, riprendi la lettura dal paragrafo **1** di questo libro, utilizzando una nuova scheda del personaggio, e senza conservare alcun oggetto che tu abbia trovato fino ad ora. Se fai 4 o più invece continua a leggere da qui. La buona notizia è che anche se E.J. ti ha persuaso a mettere via il libro, hai fatto in tempo a dare una sbirciatina qua e là, guadagnando una manciata di PUNTI ESPERIENZA pari al tiro dei dadi che hai appena lanciato.

Purtroppo non c’è null'altro che ti possa essere di aiuto. Prima di tornare alla mappa e scegliere un’altra destinazione fai un lancio per vedere se qui ci sono dei mostri vaganti.

269

SPLASH! Sei caduto in acqua, Pip, salata, fredda e sozza, per giunta. Ma questo è il minimo dei problemi perché ti trovi in una sala enorme di 27x15m completamente piena d'acqua salmastra. Sopra la tua testa c'è la porta di ingresso ma, a meno che tu non abbia un incantesimo adeguato da lanciare, ti ci vorrà un po' di tempo per arrampicarti su per quei due metri che vi separano. Tempo che al momento non hai, visto che, nonostante la penombra della sala, hai visto la sagoma di alcuni tentacoloni belli grossi emergere dall'acqua.
Purtroppo per te, Pip, non si tratta della solita piovra gigante bensì di un Leviatano, sebbene ancora cucciolo. I Leviatani sono brutte bestie con il discutibile passatempo di distruggere navi, galeoni e di divorarne gli equipaggi.
Questo Cucciolo di Leviatano possiede solo 90 PUNTI DI VITA, colpisce con un 7 ai dadi ed infligge appena +10 danno. Non solo, dovendo combattere in acqua hai una penalità di 3 per colpire, il che vuol dire che anche con E.J. ti servirà almeno un 7 per fare centro
Tutto questo si può evitare se per caso tu portassi con te un anello formicolante dello zombi.

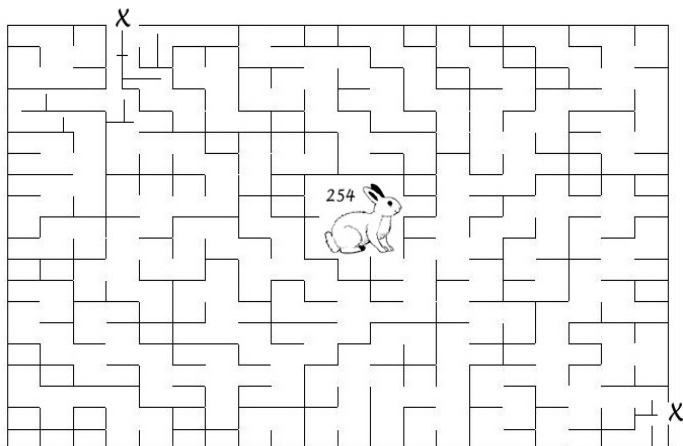
Ce l'hai, Pip? Se è così puoi andare all’**83**.
Altrimenti fatti sotto.
Se il Leviatano vince vai al **14**.
Se invece ce la fai vai al **237**

270

Il Coboldo non ti ha ingannato, la pozione ti permette di riportare i tuoi Punti di Vita al loro valore iniziale. Ora torna al paragrafo da cui sei venuto.

271

Questo è un posto davvero strano. Pochi metri oltre l'ingresso una parete di mattoni separa la strada, e alcuni passi più avanti ti accorgi che sia da una parte che dall'altra le vie si biforcano nuovamente: sei un labirinto, Pip, e pure bello intricato.

Usa la mappa seguente per orientarti, traccia il percorso con una matita, se ce la fai puoi raggiungere il centro al **254** o sbucare dall'uscita sul lato opposto.

272

“Presto detto.” il professore spinge un pulsante sullo scrittoio e d’improvviso una botola si apre sotto i tuoi piedi... cadi in uno scivolo che ti porta al **150**.

273

Prendi la ricevuta che ti ha dato Mel e la porgi ad Onofrio: “Fantastico,” esclama “una bara tutta mia e con l'innovativo meccanismo per eventuali sepolture premature. Grazie. Eccoti il pezzo che cerchi.” Onofrio ti consegna la seconda parte del *Dies Irae* (segnala sul registro) che, rifletti, ti è costata un bel po’. Esci di qui al **223**.

274

“Sto cercando Onofrio da Chichester.” domandi “Qualcuno sa dove posso trovarlo?”
“Al cimitero.” ti risponde la donna con fare seccata “Ne ha combinata una di troppo l'ultima volta ed i suoi amici non l'hanno presa bene. Ma non chiedetemi dove è stato sepolto perché credo non abbia avuto sepoltura cristiana, quel profanatore di tombe.” poi sputa nel bicchiere e lo pulisce con lo straccio.
Torna al **184** e fai un'altra scelta.

275

Ottimo, Pip, hai appena bevuto un "distillato di pura malvagità", un tonico che viene distribuito gratuitamente a tutti i mostri vaganti del Regno dei Morti perché rimangano sempre aggressivi e crudeli. Dopo questa bella sorsata perdi completamente il lume della ragione diventando una creatura malvagia e feroce, ben presto diventerai il terrore dell'intero Regno dei Morti, se ti è di consolazione...e fino a quando non arriverà un eroe ad ammazzarti non potrai nemmeno andare al **14**...

276

Il tuo sputo potenziato arriva più lontano di tutti ed alzi le braccia in segno di vittoria. D'ora in avanti verrai ricordato come "Pip, il Maestro dello Sputo".
Ad ogni modo, Pip, pare che i soldati non abbiano gradito che uno "straniero" abbia vinto la loro singolare competizione e, a causa dell'ebbrezza del momento, in un attimo vieni alle mani con un paio di loro, pretesto per una nuova scommessa ed una nuova competizione.
I due soldati sono piuttosto brilli e avranno bisogno di un 9 per colpire, e possiedono ognuno 20 PUNTI DI VITA.
Ricordati che a mani nude ti serve un 6 per colpire, e che con un otto colpirai i malcapitati diritti sul naso mandandoli KO.
L'incontro termina quando ti mandano al **14** oppure tu li mandi sotto i 5 PUNTI DI VITA. Se vinci vai al **238**.

277

Trovi facilmente la sede di questo fantomatico Club, sito in una casa disadorna con l'ingresso che dà direttamente sulla strada...
“Io la definirei una vera catapecchia.” suggerisce E.J. leggendoti nel pensiero.
Sbuffando, bussi alla porta con il pesante battente di ferro.
Dopo pochi secondi l’uscio si apre: un ragazzo sui sedici anni dal viso brufoloso, la candela al naso e gli occhi socchiusi per metterti bene a fuoco ti fissa: “Sì, chi è? Cosa volete?”
“È questa la sede del GrailQuest Fan Club?” domandi.
“Sì, perché...?” d'un tratto il ragazzo spalanca occhi e bocca “Oddio!” ti sbatte la porta in faccia e senti che sta chiamando a raccolta gli altri membri del club, in uno

stato di totale agitazione.
“Forse ha davvero ragione il prete,” commenta E.J. “ a questi manca un venerdì.”
D'improvviso la porta si riapre: il ragazzo ora indossa una veste che sembra voler imitare le alte uniformi dei cavalieri della tavola rotonda, sebbene sia evidente che siano di fattura approssimativa e casereccia. Dietro al ragazzo ne vedi altri quattro, tutti con indosso l'uniforme e vecchie spade smussate al fianco.
“Il mio nome è Ysbaddaden, prode Sir Pip,” recita il giovane gonfiandosi il petto “e a nome del nostro club le diamo il benvenuto, è per noi un onore averla tra di noi.”
“Sì, sì, va bene,” lo interrompi stordito da tanta reverenza “piacere mio. Ragazzi, ho bisogno di un piacere...”
“Certo, sir Pip, entrate, entrate pure.”
Ysbaddaden ti fa entrare nella vecchia casa, il salottino d'ingresso è pieno di cianfrusaglie provenienti, probabilmente, dal deposito del castello: vecchie spade arrugginite, stendardi sfilacciati, scudi infranti, lance spezzate, elmi crepati, vesti nobiliari vecchie e sgualcite.
“Come possiamo esserti d'aiuto, prode Pip?” ti domanda Ysbaddaden.
Stai per rispondere quando da dietro uno dei giovani solleva un dubbio: “Ehi, ma siete sicuri che sia proprio sir Pip? Io lo facevo più alto.”
Ysbaddaden si volta verso il compagno: “Culhwch, come ti permetti? Certo che è lui, forse è un po' invecchiato ed imbolsito, ma è certamente sir Pip.”
“Imbolsito?” ripeti con tono offeso.
“Se è davvero lui ce lo dimostri.” dice Culhwch.
“È vero,” gli fa eco un altro compagno “se è davvero Sir Pip non avrà difficoltà a dimostrarlo.”

Se mostri loro E.J. vai al **128**.
Se invece aspetti che ti sottopongano loro una prova vai al **57**.

278

Sei all'ingresso del Regno Spettrale dei Morti, proseguendo uscirai per fare ritorno al mondo dei vivi. Se hai con te le informazioni necessarie puoi proseguire a leggere, altrimenti torna alla Mappa del Livello I e scegli un'altra destinazione.

Finalmente ti lasci alle spalle quel posto lugubre e maledetto. Di fronte a te, a poche decine di metri, si trova una porticina nella roccia. Stando ben attento che nessuno ti segua, ti avvicini e la apri, ritrovandoti nel tunnel che porta alla cripta della chiesa di Glastonbury. Quando sbuchi dietro all'altare al povero Padre Chester viene un colpo, temendo che qualche creatura infernale abbia trovato il modo di tornare dal Regno dei Morti.
Una volta rassicurato il vecchio prelato esci dalla chiesa e ti dirigi verso la piana di Camelot all'ingresso della foresta di Dendreath, ormai è quasi il tramonto e molti cavalieri si stanno radunando, come comandato dal re.

Vai al **205**.

279

Ci sono delle scale di pietra qui, belle impolverate e con ragnatele ovunque. Le scale fungono da collegamento tra Livello I e Livello II. Fa la tua scelta e vai alla relativa Mappa. Ricordati che ogni livello ha anche la sua rispettiva tabella dei Mostri Vaganti.

280

“Cosa mi tocca sentire...” il professore colpisce un pulsante sullo scrittoio e una botola si apre sotto i tuoi piedi: cadi in uno scivolo che ti porta al **269.**

281

Entri nell'antica chiesa di Glastonbury e vieni avvolto da un’atmosfera fredda e silente; d'un tratto da dietro l'altare sbuca padre Chester, il parroco del paese, molto invecchiato dall'ultima volta che lo hai visto.
“Pip, figliolo, sei proprio tu?” domanda mentre si pulisce le mani sempre sporche per via dei numerosi lavori manuali che lo impegnano quotidianamente.
“ Buongiorno, padre, sono proprio io.”
“È da un po' che non ti vedo a messa la domenica.”
“È che mi siedo sempre in fondo, quando sto davanti la gente mormora perché non vede bene.”
“Certo, certo. Posso aiutarti in qualche modo?”

Se hai già parlato con Merlino vai al **21**, se invece vuoi solo domandare una benedizione per la tua missione, padre Chester non ha obiezioni in merito.
“...però domenica voglio vederti bene in chiesa, e ti dovrai confessare.” dice mentre con le mani ti benedice. Tu annuisci inginocchiandoti. Grazie alla benedizione del sacerdote nei prossimi dieci combattimenti attaccherai sempre per primo. Ti dà anche il santino di San Adrasto (segnalo sul registro) come protezione. Ringrazi ed esci tornando al **40**.

282

“Ma certo! La rutabaga!” esclama l'essere che comincia a rovistare tra il suo caos di recipienti per tirare fuori alcuni piccoli tuberi da un vasetto pieno di un liquido dal colore indefinibile “Beh, non è al whisky però l'ho lasciata nel contenitore della bile di facocero da... che giorno è oggi?”
“Non so... lunedì?”
“...cinque mesi.” il cuoco ripone le rutabaghe su un largo

vassoio deposto sulla lercia tavola da lavoro, e poi tira fuori dal paiolo un grosso insaccato, di almeno un quintale di peso, all'interno del quale sembra muoversi qualcosa (e la cosa ti disgusta parecchio) “Oh dannazione!” impreca mentre comincia a colpire l'insaccato con il mestolo e sempre maggiore violenza. “Chi ha lanciato l'incantesimo di resurrezione sul mio haggis?!” esclama mentre colpisce con furia il mestolo sulla cena “Scommetto che c'è lo zampino di Grott Hoddle! Da quando lo hanno trasferito qua c'è sempre qualcuno che mi combina degli scherzi.” il cuoco prende un grosso mattarello e colpisce così forte da tramortire l'haggis, poi si volta verso di te: “Vuoi fermarti a cena? Vorrei sdebitarmi per il tuo aiuto.”
“No, grazie,” declini gentilmente “ma ho altri impegni.”
“Beh, almeno prendi questa.” Afferra una boccettina e te la lancia; dentro c'è un liquido rossastro. “È una salsa piccante di mia invenzione, va bene sia per condire il cibo sia per tenere lontani i cacodemoni.”
Ringrazi il cuoco e lasci la cucina.
Di certo, Pip, ti guarderai bene dal condire qualcosa con questo intruglio piccante, ma ci sono dosi per scacciare almeno tre cacodemoni, se avrai il piacere di incontrarli.
Ora torna alla mappa.

283

Mostri il pendaglio a Lancillotto e lui spalanca gli occhi, prendendolo in mano tra le lacrime.
“La vostra gente ha bisogno di voi, Lancillotto.”
“Io... io non sono degno della loro fiducia.”
“Questo è quello che ritenete voi, ma una vita di imprese eroiche vale più di una macchia dovuta per di più all'inganno di tre megere.”
Lancillotto stringe il pendaglio nel pugno, chiude gli occhi, lo senti bisbigliare una preghiera e poi annuisce:

“Avete ragione.”
“Raggiungerete Re Artù, ora?” domandi.
Il cavaliere annuisce: “Andrò da lui, ed invocherò il suo perdono.”
“Bene. Allora prendete le vostre cose e andiamo, vi sorreggerò io lungo il viaggio.”
“Devo avvertirvi, cavaliere, il Conte Claudas ha posto una guarnigione di soldati al crocevia nei pressi del Lago Fumoso e non sarà facile passare, con loro c'è un demonio...”
“Non preoccupatevi, quell'accampamento non c'è più. A quest’ora avranno già smontato le tende e saranno tornati dal conte con la coda fra le gambe.”
“Possibile?”
“Possibile sì. Avanti, non abbiamo tempo da perdere e dobbiamo pure passare da Amesbury a prendere una persona.”
Fai salire Lancillotto sul cavallo e percorri la strada a ritroso. Dell'accampamento non c'è più traccia, se non la sporcizia che si sono lasciati dietro. Passando per il gruppo di case nei pressi del Lago Fumoso venite accolti dagli abitanti che vi tributano tutti gli onori, Lancillotto è a loro molto caro e ti ringraziano per averlo riportato a nuova vita.
Richiami l'Ippocampo per attraversare il Lago e poi da lì lungo il sentiero che porta ad Amesbury. L'incontro tra Lancillotto e Ginevra fuori dal convento è molto toccante, i due si abbracciano tra le lacrime, invocando il rispettivo perdono. Riprendete la marcia e finalmente fai ritorno a Camelot al **180**.

284

Il ritiro del grosso allevatore causa sgomento tra la fazione anti-cornica che vedi arretrare spaventata dal tuo

incedere. Mentre li vedi correre via con la coda tra le gambe i cornici ti si avvicinano per ringraziarti.
“Grazie, messere,” ti dice Cadoc “abbiamo bisogno di giovani valorosi per la nostra causa.”
“A dir la verità queste sono cose che non mi interessano, sono intervenuto solo perché eravate in minoranza e poi sono stato aggredito da un cosciotto di manzo.”
“Beh, lascia almeno che ti facciamo dono della Stella Cornica, il più alto riconoscimento dell'esercito della Cornovaglia.” Cadoc ti appunta al petto una medaglia a forma di stella a sette punte dentro ad un cerchio.
“Perché? Avete anche un esercito?” domandi.
“Non ancora, ma lo avremo presto.”
Stringi la mano a Cadoc e lo lasci facendo ritorno al **210** per scegliere un'altra destinazione.

285

È una piccola stanza questa, dove si trovano tre anziani vestiti di vecchi stracci che parlano e borbottano da soli. Vagano avanti e indietro per la stanza come fossero privi di senno.
Se vuoi provare a parlare con il vecchio dalla lunga barba bianca vai al **243**, se vuoi provare con il vecchio appoggiato al bastone vai al **35**, oppure il terzo vecchio che porta al collo un medaglione a forma di pentacolo al **115**. Infine puoi tornare alla Mappa del Livello 2 e scegliere una nuova destinazione.

286

Questo corridoio non ti piace, dei portoni lo chiudono da ambo i versi, è buio e ci sono parecchie ragnatele, cosa che preannuncia sempre dei guai di qualche tipo, oltre a far tremare E.J.. Se non ti fidi puoi tornare alla mappa

dalla parte da cui sei entrato, altrimenti continua a leggere.

Districandoti tra le ragnatele nella penombra, odi una serie di rumori, come sospiri lamentosi, quando da un nugolo di polvere e tele di ragno spunta fuori un'orrenda creatura che ancora non conoscevi: ha sembianze per metà di ragno e per metà vagamente femminili. La parte superiore del demone è il busto pallido di una donna con sei occhi simili a quelli di un aracnide, braccia ossute, seni senza capezzoli ed una testa pelata. La parte inferiore ha forma di ragno con un addome largo e trasparente; all'interno dell'addome sembra esserci qualcosa simile ad un feto umano. Se avessi studiato meglio la biologia del regno dei morti, sapresti che si tratta della Lamentosa, una creatura che ama catturare gli avventurieri come te, avvolgerli nella sua tela e darli in pasto ai suoi piccoli, chiamati Angeli dei Morti. Mentre arretri inorridito, alzi la testa e vedi una fila di cadaveri e scheletri avvolti nei bozzoli ed appesi al soffitto a testa in giù. La Lamentosa attacca con artigliate veloci, ragnatele e telecinesi per sollevare piccoli oggetti appuntiti e lanciarli contro il bersaglio (che oggi è rappresentato da te). Colpisce con un 5, infligge +4 di danno e possiede 60 PUNTI DI VITA. Ogni sei scontri genera dal suo ventre un Angelo dei Morti (colpisce con un 7, +2 danni, 15 PUNTI DI VITA) che si unirà alla battaglia. Nonostante il suo terrore atavico per i ragni riesci a convincere E.J. che quello che hai di fronte non è proprio un ragno; ad ogni modo la riluttanza della spada ti obbliga a lanciare almeno un 6 per colpire.

Se la Lamentosa ti uccide vai al **14**, se vinci puoi proseguire scegliendo sulla Mappa la tua prossima destinazione.

287

La frittella è dolce e gustosa, recuperi 2 PUNTI DI VITA. Se vuoi puoi bere anche un bicchiere di vino (**264**). Altrimenti puoi tornare al **214**.

288

“Ah, un altro disgraziato incompetente!” il maestro Stokakkien, come promesso, ti spara un lampo fulminante che ti infligge 10 Punti di Danno (ai quali puoi ovviamente sottrarre i punti dati da eventuali giubbe, corazze o simili). Meglio correre via di qua e tornare alla Mappa.

289

Al grido di "nessuno mi può fermare" ti lanci contro le guardie, ma dopo i primi affondi ti rendi conto di essere circondato da cinquanta soldati armati e corazzati. Un energumeno cala sulla tua testa un maglio ciclopico e ti spedisce dritto dritto al **14**. C'è una novità: il mal di testa ti resterà anche dopo aver lasciato il 14 e per i primi tre scontri dovrai fare un 5 per colpire (7 se sei a mani nude).

290

Ti trovi in una enorme sala d'attesa, piena di zombie in fila, c'è una confusione tremenda, alle pareti ci sono diversi avvisi del tipo:

"SI PREGA AI SIGNORI MORTI DI RISPETTARE IL PROPRIO TURNO"

oppure

" È NECCESSARIO AVERE CON SE' DUE PEZZI D'ORO PER L'IMBARCADERO. LA DIREZIONE COMUNICA CHE NON SI FA PIU' CREDITO A NESSUNO, SENZA ECCEZIONI."

o anche

"LA DIREZIONE COMUNICA CHE Re MINOSSE ESPONE IL SUO GIUDIZIO IN TOTALE IMPARZIALITA' E CHE NON SARANNO AMMESSI NÈ VALUTATI RICORSI O APPELLI DI OGNI TIPO UNA VOLTA EMESSO IL GIUDIZIO DI CONDANNA."

In fondo alla sala c'è scolpita nella roccia una enorme porta a forma di bocca spalancata dalla quale proviene un tenue bagliore azzurrognolo, e dove entrano tutti gli zombi in fila.
Non è un posto per i mortali questo, Pip, torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.

291

Bevi la pozione in barba agli ammonimenti, dopo tutto sei sempre stato un po' ribelle. La pozione ha un buon sapore di pesca, dopo pochi secondi cadi a terra addormentato in un sonno profondo.
Vai al paragrafo **12** del **Mondo dei Sogni**.

292

Oddio che puzza! Che tanfo pestilenziale! Che olezzo nauseabondo! Si tratta di un canale di scolo delle acque fognarie. Il problema ora è capire se svieni dalla puzza e cadi dentro il canale di scolo che ti porterà dritto al **14**,

oppure se riuscirai a mantenerti desto e ad uscire di qui. Per farlo lancia due dadi, se ottieni una coppia (es. due 1, due 2, due 3, ecc.) riesci a non svenire e puoi tornare alla Mappa dopo aver dato di stomaco, altrimenti annegherai nella fogna del Regno dei Morti. Hai tre tentativi di lancio, Pip, in bocca al lupo.

293

Il colosso cade a terra sollevando un polverone tra lo stupore generale. Madido di sudore, ferito ed esausto guardi i soldati che retrocedono impauriti. "Pip, colui che ha ucciso la Furia di Claudas", suona molto meglio che non "il Maestro dello Sputo”.
“Devo uscire di qui e raggiungere le colline oltre il vostro accampamento.” ansimi.
Un soldato anziano si avvicina timoroso e ti dà un biglietto: “Questo è il lasciapassare per tutti i territori del Conte Claudas,” mormora spaventato “con questo non ti fermerà nessuno.”
Prendi il lasciapassare e lo metti in tasca (segnalo), poi claudicante raggiungi l’uscita al **262**.

294

Ci sono delle scale di pietra qui, belle impolverate e con ragnatele ovunque. Le scale collegano il Livello II al Livello III. Fa la tua scelta su come proseguire e consulta la relativa Mappa. Ricordati che ogni livello ha anche la sua tabella dei Mostri Vaganti.

295

Ti accorgi che il coniglio è attirato dall'odore del tuo pennuto morto, senza indugiare oltre lo lanci in un

angolo lontano da te e l'animale vi si lancia contro. Ora che il coniglio è distratto puoi cercare un'uscita dal labirinto, se ci riesci torna alla Mappa a seconda dell'uscita che imbocchi.
Se ripassi dal centro ricordati che non hai più pennuti a disposizione.

296

Dai un colpo di tosse deciso e l'individuo si desta di colpo: “Chi è? No, non stavo dormendo, lo giuro. Cosa...?” Un po' intontito si volta verso di te: è un umano da quanto puoi vedere, solo che ha la testa di uno scarafaggio e pure brutto.
“Vorrei vedere te a vivere qua sotto,” borbotta il Capo Posto “con il rancio che ci danno, di quelle schifezze... Di’ un po', come ti chiami?”
“Pip di Glastonbury.” rispondi.
“Un momento.” L'uomo si avvicina all'armadio e ne tira fuori un pacco pieno di fogli che trasbordano, ne spulcia un po', poi ne tira fuori una cartellina impolverata. “Dunque, dunque... ecco qui... sì... Pip di Glastonbury... sei un po' in ritardo ragazzo. Ti aspettavamo diciassette anni fa.”
“Nessuno mi ha avvisato.” ribatti.
“Come? Non ti è arrivato il precetto a casa?”
“Eh no.”
“Lo sapevo, sono sempre quelli dell'Ufficio Anagrafe, combinano un sacco di confusione, come non avvisare i morti che è giunta la loro ora o scambiare i nomi dei defunti... hanno fatto un macello con quel dannato Malegeant...”
All'udire quel nome drizzi le orecchio: “Cioè?”
“Cioè all'Anagrafe dei Morti risulta morto stecchito da almeno vent'anni, mentre all'Anagrafe delle Anime risulta ancora a piede libero con i mortali.”
“Interessante... comunque se vuole appuntarsi che non

sono ancora morto sui suoi documenti...”
“Ah no? E come mai sei qui, di grazia?”
“Sto facendo un giro per rivedere i vecchi amici. Sa: sono stato via un bel po'.”
“Eh, ma allora lei è in contravvenzione, non può stare qui. Devo farle un verbale da 50 Pezzi d'Oro, caro il mio non-defunto.”
“Cosa?! Ah, ma io sono senza soldi.” esclami portando d'istinto la mano alla borsa del denaro.
“Allora credo che dovrò staccarle la testa con un bel morso, così sarà tutto in regola.”
“Non sono molto d'accordo.”
“Mi spiace, ma la Direzione è stata chiara: nessun trattamento di favore con nessuno.”
Se non vuoi che il Capo Posto ti stacchi la testa a morsi conviene che paghi i 50 Pezzi d'Oro, altrimenti dovrai sguainare E.J. e...
“Eh no, un momento, a me gli scarafaggi fanno schifo.” protesta la tua spada (come sempre in momenti poco opportuni).
“Ma non erano i ragni?” ribatti.
“Sì, beh, però anche gli scarafaggi mi fanno ribrezzo.”
E.J. è un po' stizzita ma non si rifiuterà di combattere, però dovrai fare almeno 6 ai dadi questa volta, perché cercherà di ritrarsi il più possibile.
In compenso il Capo Posto è piuttosto in forma, possiede 25 PUNTI DI VITA, colpisce con un 7 ai dadi e infligge +2 di danno e non solo: con doppio 6 ai dadi ti staccherà davvero la testa con un morso, è la sua specialità.
Se vinci puoi portargli via la bellezza di 120 Pezzi d'Oro, oppure puoi sempre pagargli i 50 pezzi d’oro, qualunque scelta tu faccia, se sopravvivi torna alla mappa e prosegui.

297

L’ingresso di questo luogo è un’arcata con due cariatidi dalla forma demoniaca, per nulla rassicuranti. Dall’interno proviene una lugubre litania sibilante: non appena entri avverti un’atmosfera malvagia a dir poco soffocante. È un tempio diabolico e davanti a te un gruppo di uomini-rettile ammantati ed incappucciati recitano quella litania sibilante, mentre di fronte a loro, un sacerdote-rettile sta per sacrificare su un altare una piccola creatura terrorizzata, e alle sue spalle degli schizzi di sangue imbrattano il muro, componendo la costellazione del Dragone.

La tua incursione sembra proprio aver interrotto un rito di magia nera, e gli adepti non paiono averla presa bene.

Sono in cinque, hanno delle sciabole con le quali colpiscono con un 8, infliggendo +3 danno, e la loro pelle coriacea sottrae un punto ai danni presi. Hanno ognuno 20 PUNTI DI VITA.

Se riesci a batterli dovrai affrontare il sacerdote, il quale possiede 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 7 , ha un pugnale cerimoniale che infligge +5 danno e possiede 10 Dita di Fuoco che andranno a segno con un 8 ai dadi dopo che sarà andato a segno con 3 scontri consecutivi.

Se soccombi dovrai recarti al **14**. Se invece sopravvivi a questo incontro puoi tenere il pugnale cerimoniale (+5 danno) e i 200 pezzi d’oro che trovi nelle tasche degli uomini rettile.

Oltrepassi i cadaveri di queste orrende creature e liberi la creaturina che sta sull’altare; sembra una scimmietta glabra, dalla pelle simile a quella umana, ha grossi occhi ed un nasino ridotto a due piccole aperture. Non appena la liberi ti salta addosso abbracciandoti forte mentre non smette di piangere.

“Va tutto bene ora,” la rassicuri “sei salva.”

La creaturina alza la testa fissandoti con i suoi grandi occhi blu: “Il mio nome è Tilly. Ed appartengo al Regno

delle Fate della regina Titania.”
“Il Regno delle Fate… sono stato al Borgo di Scroghollow una volta.”
Tilly sbatte le palpebre: “Un momento… ma tu sei… sei Pip l’Uccisore dell’Alligarospo!”
“E’ uno dei titoli che preferisco meno, mi è sempre piaciuto di più ‘Pip l’Ammazzadraghi’, ma anche ‘colui che ha preso a calci la Legione dei Morti’ non mi dispiace, anche perché me lo sono goduto poco. Ma chi sono queste orrende creature?”
“Provengono dall’interno della terra,” ti dice “sono esseri malvagi che traggono la propria forza dal sangue delle creature innocenti. Tra poco saranno anche in grado di assumere le sembianze di voi umani, si mescoleranno tra voi e si insedieranno tra la vostra gente, portando il terrore e la morte.”
Tilly prende qualcosa dal suo vestito sgualcito e ti porge un piccolo monile di opale. “Prendilo. La mia regina è sempre riconoscente con chi aiuta i suoi sudditi. Con questo monile potrai invocarla, ed ella interverrà in prima persona per soccorrerti. Ma bada bene che puoi utilizzarlo solo una volta.”
Prendi il monile e lo metti in tasca. Se nel corso dell’avventura ti troverai in difficoltà potrai usarlo invocando la regina Titania (mica bubbole), che interverrà facendo piazza pulita di tutti i tuoi nemici, indipendentemente dal loro numero e dai loro poteri. Potrai usarlo solo una volta, per cui usalo con saggezza. Ora torna all’esplorazione, seguendo la piantina.

298

Non appena ti avvicini tutti si voltano a guardarti, sbuffano e poi tornano a guardare un Impiegato dei Morti sfidare un Maresciallo a braccio di ferro, mentre gli spettatori puntano dei pezzi d'oro.
La loro mancanza di aggressività ti stupisce e non puoi

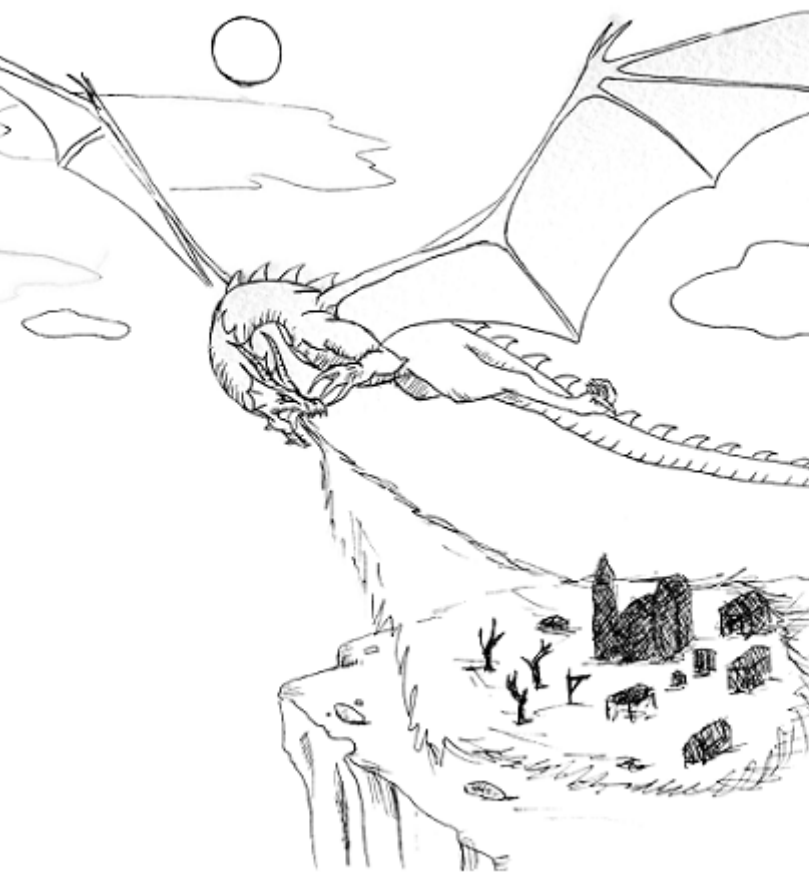
non domandare:
“Com'è che non mi attaccate?” domandi al demone al tuo fianco.
“Questo posto è dove veniamo a riposarci tra un turno e l'altro,” ti ringhia il demone “è dura andare in giro tutta l''eternità a cercare avventurieri nei corridoi. Ed è anche frustrante: tu li ammazzi e loro riappaiono poco dopo. Oppure barano ai dadi. Ora siamo in pausa, ma se ci aspetti fuori dalla porta veniamo subito non appena riprende il turno.”
“No, grazie, preferisco evitare.”
Se vuoi avvicinarti al fusto con la bevanda e bere anche tu vai al **62**, oppure puoi dirigerti in fondo alla sala dove un energumeno dall'aspetto barbaro sta massacrando di botte quattro diavoletti (al **244**). Altrimenti torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.

299

“Bocciato!” il professore spinge un pulsante sullo scrittoio e d’improvviso una botola si apre sotto i tuoi piedi... cadi in uno scivolo che ti porta al **269**

300

Con un colpo netto tagli il dito di Mordred che porta l’anello: il cavaliere lancia un urlo agghiacciante e si accascia al suolo. Prendi il dito mozzato ed estrai l’anello, con un fendente lo spezzi rompendo definitivamente l’incantesimo.
Immediatamente si leva un vento fortissimo, le porte sbattono e le luci si abbassano, una ombra gigantesca cala dall’alto portando con sé un’aura di estrema malvagità, ossessiva ed opprimente: è lo spirito di Malegeant.
“Maledetto!” esclama con voce grave e profonda che giunge dagli abissi della terra “Hai rovinato il mio piano,

ma non credere di avermi sconfitto! “
D’un tratto senti dei forti colpi battuti da sotto il pavimento, dei rimbombi talmente forti da far tremare la terra e far scuotere l’intero castello. Vi è come un’esplosione: le pietre del pavimento vanno in mille pezzi, e da una voragine da cui giunge la luce spettrale dei morti, vedi emerge una possente figura ammantata. Lo conosci bene: è il Cavaliere Nero, ma ora i suoi occhi brillano come tizzoni infernali, la sua armatura nera come la pece non riflette un solo raggio di luce, l’elmo integrale che indossa è una maschera mostruosa. Impugna una spada dalla lama nera, ed uno scudo dello stesso colore, e dalle giunture dell’armatura esce del fumo purpureo.
Lo spirito indomito e demoniaco di Malegeant si è impossessato del corpo del Cavaliere Nero per prendersi la rivincita su di te…
“Sir Pip!” ti volti e vedi alcuni cavalieri tra cui Artù, “Prendi, Pip!” il Re ti lancia la sua spada: afferri al volo Excalibur e subito una grande energia pervade il tuo corpo (recupera tutti i PUNTI DI VITA).
In questo ultimo scontro puoi adoperare sia E.J. che Excalibur: avrai la possibilità di colpire per due volte per turno (Excalibur colpisce con un 4 e ha una modificazione al danno +10), ma, avendo le mani impegnate, non potrai usare la magia. Altrimenti puoi combattere con una sola delle spade ed usare la magia.
Il Cavaliere Nero ha 150 PUNTI DI VITA, Pip, e sia la spada che lo scudo sono magici. L’armatura e lo scudo diminuiscono assieme di 8 i punti danno inferti, ed assorbono parte dei danni dati dai tuoi incantesimi (le tue dita di fuoco gli procureranno solo 5 punti danno, mentre le palle di fuoco 25 l’una). Colpisce con un 4 ai dadi e procura +5 punti di danno. Fai del tuo meglio, Pip, ne va del destino di Camelot.
Se vinci vai al **265**.

IL TRIONFO DI PIP

Pronunci l'incantesimo ed un forte tuono rimbomba nel cielo, il soffitto del laboratorio viene letteralmente scoperchiato, sopra la tua testa una spirale multicolore sale verso l’alto: che siano tutte le anime ingannate e corrotte da Malegeant che tornano libere? Puoi solo sperarlo.
Ad ogni modo ti rimangono ancora pochi secondi per uscire da qui, ormai quasi l'intero edificio è crollato.

Fuori dal castello il Re, la regina e i cavalieri assistono alla spettacolare caduta del Castello di Tenebra, mentre in cielo fulmini e saette cadono all'interno di quello che era il laboratorio del mago, un vortice di colori sale al cielo per poi disperdersi in saette a giro d'orizzonte.
Crollano le torri, l'edificio centrale e infine anche gli ultimi pilastri, sollevando una quantità di terra, polvere e pietre sbriciolate che salgono fino ad oscurare il sole.
La gioia della sconfitta di Malegeant è grande ma il Re ed i suoi uomini fissano con trepidazione la nube che avvolge le rovine del castello, fino a quando una figura dalle spalle larghe, completamente ricoperta di polvere, compare tossendo e starnutendo.
Il Re allora solleva la spada e si lascia andare in un grido di trionfo mentre ti viene incontro: “Per Camelot!”
“Per Camelot!” gli fanno eco i cavalieri.
Tu alzi E.J. e bofonchi qualcosa ma hai polmoni e gola pieni di polvere e continui a tossire, fino a quando non vedi una mano guantata porgerti una borraccia d'acqua. Alzi lo sguardo e vedi Re Artù. Afferri la borraccia e ti disseti.
“Bene,” dice il Re rivolto ai cavalieri “ora qualcuno aiuti il prode sir Pip, c’è un posto di riguardo che lo attende a Camelot.” il Re ti sorride e tu puoi finalmente svenire dalla stanchezza.

Due giorni più tardi ti trovi in una delle stanze del castello. Sei vestito di tutto punto perché il Re ti vuole conferire un'onorificenza particolare.
"Sai cos'è il *Siege Perilous,* E.J.?" domandi alla tua spada.
"Un ristorante a buon mercato fuori Glastonbury, mi pare."
"E' il posto più ambito di tutta la tavola rotonda, il più prestigioso, dopo quello del Re ovviamente. Ed ora Re Artù vuole dare quel posto a me. Non vi ha mai seduto nessuno, lo stesso Lancillotto siede alla sua destra. "
"Intendi dire che quindi non troverai le gomme appiccicate sotto il tavolo? Ma tu non sei abituato a sedere alla Tavola Rotonda."
"Dici che farò brutta figura?"
"Secondo me sbaglierai posate."
"Vedremo. E poi se siederò al *Siege Perilous*, Sousie non potrà rifiutare un mio invito."
"Non illuderti troppo, Pip."
"Le ho salvato prima la vita e poi l'anima. E poi è ora che mi trovi una moglie, non credi?"
"Le donne forti non amano gli uomini forti, Pip, preferiscono quelli accondiscendenti e pavidi, che ubbidiscano ai loro voleri e... ma mi stai ascoltando?"
"Oh sì, ma non sono convito di quello che dici: primo perché sei una spada, e secondo perché mi sembra una cosa stupida."

La cerimonia è molto toccante: di fronte a tutti i sudditi, il Re e la regina rinnovano la promessa di matrimonio, e lo stesso Lancillotto, per volontà del re, è il loro testimone. Poi viene il tuo momento: acclamato dal popolo e applaudito da tutti i cavalieri, Re Artù ti conferisce la più alta onorificenza di tutta la Britannia, quella di sedere al *Siege Perilous*, un onore che nessuno

prima d'ora poteva vantare.
Sei pieno di orgoglio: osservi la gente che è venuta ad acclamarti, riconoscendo tante persone con cui hai avuto modo di imbatterti nel corso delle tue avventure. Vedi i tuoi genitori, commossi quanto te, che ti salutano. Vedi Cody stretta tra Merlino e l'affascinante Kaisersousie. E centinaia e centinaia tra cavalieri, damigelle, contadini, artigiani e persone comuni che sono venuti a rendere il giusto tributo per l'eroe più grande e valoroso che tutta la Britannia abbia mai avuto.

***

È ormai sera, e a corte si sta tenendo una grande festa per il ritorno di Re Artù. Cerchi di destreggiarti da tutta questa gente che vuole farti i complimenti e ringraziarti, mentre con lo sguardo provi ad individuare Kaizersousie. Finalmente la vedi un po’ in disparte, vicino ad una colonna, che parla con qualcuno.
Ti fai largo adducendo una scusa qualunque e finalmente raggiungi la tua bella, ti sistemi l’abito e ti dai una pettinata con le mani.
“Come sto?” domandi a E.J.
“Sono una spada, cosa vuoi che ne sappia?”
“Lascia perdere.”
Ti stai avvicinando a Sousie quando scorgi dietro la colonna la persona con cui sta parlando, e ti fermi avvertendo una morsa al cuore: si tratta di Mordred, ed i due sorridono e si scambiano sguardi a dir poco eloquenti.
“Oh no...” protesti, “come diavolo...”
Ti avvicini un po’ imbarazzato: “Ehm... ciao, Sousie.”
La ragazza si volta: “Oh sei tu?” non sembra entusiasta di vederti. “Che c’è?”
“Io... ecco... ti cercavo perché... volevo chiederti se ti va di ballare o di fare solo un giro assieme…”

“Mi spiace, ma al momento sono occupata.” risponde seccata.
“E nemmeno più tardi?”
“Senti, eroe,” non ti piace il modo in cui l'ha detto “non crederai che venga con te solo perché hai salvato il regno, vero? Sai quante volte l'ho fatto io? E poi è a te che debbo tutte queste cicatrici che mi sono rimaste sulla mia preziosa pelle.”
“Sì, ma ti ho anche salvata dalla dannazione eterna.” insisti.
“E quindi tu mi avresti salvata solo perché uscissi con te?”
“Io? No, certo che no...”
“Dai, Pip,” ti suggerisce Mordred, “lascia perdere.”
“E tu sta' zitto che se non fosse per tua madre...”
Mordred si fa avanti gonfiando il petto e in tono di sfida: “Cosa hai da dire su mia madre?”
Stai per rispondergli a tono quando Sousie si mette in mezzo, prendendo le sue parti.
“Lascia stare, Mordred, non ne vale la pena.”
“Cos...? E.J., tieniti pronta, ora faccio un macello.”
“Calmati, Pip.” E.J. sembra un po’ preoccupata “Te l'avevo detto, no?”
“Sì, ma speravo ti sbagliassi.”
Sousie ti si avvicina: “Mi spiace, Pip, ma sai come vanno le cose... sì, sei caruccio, e ci hai salvato la vita, ma... i tuoi genitori sono dei contadini di Glastonbury, senza offesa... Mordred qui, oltretutto è il figlio del re.”
“Illegittimo.” le ricordi.
“Sì, ma il Re non ha eredi, quindi... e poi sono l’eroina qui, e ho un onore da mantenere... non formiamo una bella coppia?”
Scuoti la testa, E.J. aveva ragione, Sousie non fa per te.
“Pip, andiamo via, è meglio.” segui il consiglio della tua spada e ti allontani, lasciando i due innamorati l’una nelle braccia dell’altro, mentre bisbigli imprecazioni di vario

genere.
“Non prendertela, Pip,” continua E.J., “sei sempre tu l’eroe di Camelot.”
“Sì, sì... lo so... ora mi fa male, ma presto mi passerà, vedrai.”
“Bravo, così ti voglio, fiducia nel futuro. Presto arriverà una nuova avventura e ti dimenticherai tutto.”
“Oh ne sono certo, lo sai che sono un tipo previdente, no?”
“Cosa intendi dire, Pip?” la voce metallica di E.J. mostra preoccupazione.
“Credo di aver dimenticato aperto il cancello del Regno Spettrale dei Morti.” sorridi.
“Cosa?! E perché?”
“E’ la vita, E.J. Stanotte qualcuno rimarrà tra le braccia del proprio innamorato...” guardi Kaizersousie, “qualcun altro rimarrà a festeggiare e ad ubriacarsi...” guardi i cavalieri della tavola rotonda, “e qualcun altro...”
D’improvviso le porte del salone si spalancano e degli uomini entrano urlando: “Sire! Sire! Cavalieri!” gli uomini sembrano terrorizzati.
“Per l’amor del cielo, cosa succede?” esclama il re.
“Un drago, sire! Un drago d’oro sta sorvolando Camelot! Sta incendiando i campi e gli alberi, maestà! Non ci sono armi che lo feriscano, sembra inarrestabile!”
A quelle parole esclamazioni di terrore e spavento echeggiano nel salone.
“Pip!” esclama E.J.
“...e qualcun altro andrà là fuori, ad affrontare un drago d’oro...”
Senza che nessuno abbia il tempo di chiederti nulla, attraversi il salone e, impugnando E.J., esci dal castello ad affrontare il drago.

APPENDICE I - INCANTESIMI

Regole:
1.Gli incantesimi ti costeranno sempre 3 PUNTI DI VITA, che abbiano effetto o meno.
2.Puoi lanciare un incantesimo al massimo per tre volte nel corso dell'avventura, dopodiché l'incantesimo è esaurito, anche se non ha mai funzionato.
3.E' necessario almeno un 7 ai dadi perché abbiano efficacia.

Eccezioni: il DITO DI FUOCO e la PALLA DI FUOCO vanno sempre a segno quando lanciati: il primo infligge 10 punti di danno, la seconda 75 (a meno che nel testo non sia specificato diversamente). Hai disposizione dieci Dita di Fuoco e due Palle di Fuoco per avventura, e il loro lancio costa 3 Punti di Vita. Non devi nemmeno tirare i dadi per vedere se l'incantesimo ha effetto.

PRIMO LIBRO

BAI (Brillante Armatura Impenetrabile): Forma un alone luminoso e avvolgente attorno a chi lo pronuncia. Questa luminosità ha la stessa funzione di un pettorale (4 punti di meno da ogni danno subito). Inoltre, tale effetto si può sommare a quello di ogni altra armatura.
BEN (Botta Esoterica Nullificante): Aggiunge 10 punti di danno a quelli già arrecati all'avversario.
DAD (Dardo di Attacco a Distanza): Permette a chi la pronuncia di usare un dardo magico contro un nemico fuori portata. Il dardo non fallisce mai il bersaglio, se beninteso la formula viene recitata correttamente, e causa 10 punti di danno all'avversario. Un nemico che venga attaccato in questo modo non potrà rispondere a meno che non possegga armi a lunga gittata, come lance o archi.

RIDE (Rapida Ilarità Demenziale ed Esilarante): provoca nell'avversario un accesso di riso irrefrenabile, che gli provoca la perdita di ben tre scontri di combattimento.
AVIS (Antidoto al Veleno Immunizzante e Sistematico): Se pronunciata prima di ricevere del veleno rende immuni dagli effetti di questo, qualunque sia il risultato ai dadi. Ma non agisce dopo averlo assunto.
NIC (Neutralizzatore Immediato di Contrasto): Neutralizza gli effetti di un incantesimo (uno solo) gettato su un oggetto.
MIG (Moltiplicatore Istantaneo di Grandezza): Durante un combattimento dà la possibilità a colui che la pronuncia di muoversi con doppia velocità o di colpire due volte di seguito in un solo scontro.

Formule Specialissime:
INVISIBILITA': Può essere usata una sola volta in una avventura e costa 15 PUNTI DI VITA. Inoltre, si può recitare soltanto in determinati paragrafi (dove sarà indicato). L'effetto è di rendere chi la pronuncia completamente invisibile.
DITO DI FUOCO: Provoca l'emissione istantanea dal tuo dito di un lampo fulminante che infligge un danno di 10 PUNTI DI VITA al nemico. Questa formula ti mette a disposizione in tutto dieci lampi fulminanti.
PALLA DI FUOCO: Crea un'enorme palla infuocata nel palmo della tua mano che puoi scagliare contro un nemico per infliggergli 75 PUNTI DI VITA. Questa formula ti dà diritto a due palle di fuoco.

Se ti erano rimasti incantesimi Dito di Fuoco e Palla di Fuoco dalle precedenti avventure, puoi aggiungerli a quelli a tua disposizione.

SECONDO LIBRO

FRASB (Fracassa e Apri Serrature Brevettato): fa saltare una serratura per paragrafo, facendo 6 o più ai dadi.
CAMAR (Cappello Magico Rimpicciolente): Fa apparire un cappello magico che, se indossato, farà rimpicciolire Pip fino a sei pollici (circa 15 centimetri), permettendogli in questo modo di attraversare spazi minuscoli. Nel paragrafo successivo le dimensioni torneranno normali.
STIL (Stupefacente Incantesimo del Legume): provoca un'automatica reazione amichevole da parte di ogni pianta aggressiva.
LIP (Levitazione Immediata di Pip): permette a Pip di levitare. Se usato in interni porta a far sbattere la testa contro il soffitto con un urto violento e spreco di metà dei Punti di Vita.
POS (Potere Obbligante della Spada): consente a Pip di modificare il potere di E.J.. Se applicato, raddoppierà il danno causato da E.J., ma dimezzerà quello causato nel turno successivo a quello a cui è stato applicato il sortilegio. L'incantesimo va usato prima di tirare il dado per stabilire il colpo.

NOTA IMPORTANTISSIMA
Eccetto che per l'INVISIBILITA', le formule possono essere pronunciate in tutti i paragrafi di questa avventura. E' tuo compito annotare sul registro d'avventura quali incantesimi hai già usato e quali puoi ancora usare. E' compito tuo anche ricordarti di pronunciare le formule.

APPENDICE II
IL MONDO DEI SOGNI

Il Mondo dei Sogni si usa SOLTANTO quando decidi di fare una dormita a un determinato punto dell'avventura. Non puoi decidere di dormire nello stesso paragrafo in cui sei coinvolto in un combattimento.
Tira immediatamente due dadi: se fai 9 o più, il tuo sonno è ristoratore, e ti permette di guadagnare dei PUNTI DI VITA pari al triplo lancio di due dadi. Altrimenti... ahi ahi ahi, Pip, sei entrato nel Mondo dei Sogni, e non è detto che sia una bella cosa...
Se i dadi ti indirizzano qui, devi seguire le seguenti regole:

Entri nel mondo dei sogni con lo stesso numero di PUNTI DI VITA che avevi quando hai deciso di farti un sonnellino
Entri senza armatura, e senza qualsiasi altro tipo di protezione
Entri senza magie o armi di qualsiasi genere, tranne quelle che ti possono venire date in determinate situazioni
Dal mondo dei sogni non ti è permesso di portare via niente, a meno che il testo non indichi differentemente
Tutti i PUNTI DI VITA persi nel mondo dei sogni vengono sottratti dai PUNTI DI VITA che effettivamente hai nell'avventura. Se vieni ucciso qui, significa che vieni ucciso sul serio e devi andare al temutissimo **14**

Se sopravvivi, torna al paragrafo in cui avevi deciso di farti una dormita.

ORA ENTRA NEL “MONDO DEI SOGNI” TIRANDO DUE DADI E ANDANDO DIRETTAMENTE AL PARAGRAFO CORRISPONDENTE QUI DI SEGUITO.

2

Ti trovi a bordo di un galeone di morti viventi diretto verso il Polo Sud. Presto l’aria diventa gelida e il mare tumultuoso, sotto i tuoi strabiliati occhi il capitano, un vecchio lupo di mare divorato a suo tempo dal Kraken, dirige l’antico galeone verso un gigantesco gorgo tra i ghiacci spalancatisi davanti a voi. Vertiginosamente la nave ruota in immensi cerchi concentrici sempre più rapidamente, immergendovi nel furore del gorgo. Il frastuono è assordante, ti tieni stretto all’albero maestro mentre il mare sotto di voi si apre e sprofonda…
Puoi sopravvivere svegliandoti da questo incubo solo con un doppio sei ai dadi, hai cinque tentativi dopo di che la nave, e te con essa, sprofonderà nelle viscere della terra portandoti dritto dritto (ma piroettando su te stesso!) al **14**.

3

Inviato da Re Artù a scoprire l’esistenza dell’Antartide raggiungi un’isola al di là dei ghiacci galleggianti dove, con stupore, trovi una terra calda abitata da dei selvaggi con i denti neri che, oltre un superstizioso terrore del colore bianco alla cui vista emettono il grido *Tekeli-li!*, hanno la pessima abitudine di mangiare carne umana. Ne dovrai affrontare almeno cinque prima che si ritirino impauriti dalla tua forza permettendoti di svegliarti. Ogni indigeno possiede 15 PUNTI DI VITA, infligge +2 di danno con la lancia, e colpiscono con un 7. Per tua fortuna hai con te E.J. che ti darà una mano.

4

Fuggito da un’isola di cannibali nel mare antartico a bordo di una imbarcazione di fortuna, penetri in un calmo mare polare che, con tua enorme sorpresa, diventa sempre più caldo e più bianco, mentre stormi di giganteschi uccelli bianchi ti sorvolano gridando *Tekeli-li!* Vieni trascinato verso una silenziosa cateratta di vapore bianco, dove si spalanca un abisso pronto a riceverti. Sulla tua rotta vedi sorgere una gigantesca figura umana, con la pelle bianca come la neve. Quando, tra le nubi di vapore caldo, riesci a renderti conto che si tratta di una enorme roccia bianca scolpita con la forma di una sfinge, l’abisso entro al quale confluisce l’oceano sta per inghiottirti. Rapidamente leghi una cima all’elsa della tua spada e tenti un lancio disperato verso la roccia scolpita nel tentativo di trovare un appiglio. Lancia un dado con un 5 o un 6 il lancio riesce e ti salvi, altrimenti vieni inghiottito all’interno della Terra e ti risvegli – *sano e salvo* – al **14**.

5

Merlino è uno dei seguaci della teoria della Terra Cava e per dimostrarlo getta su di te un incantesimo spedendoti nelle viscere della Terra (*è un sogno ricorrente, eh, Pip? Hai provato a sentire uno psicologo?*). Per tua enorme fortuna Merlino ha ragione, sbuchi sulla superficie interna del pianeta, in una luogo ameno ed incontaminato, rigoglioso di vegetazione e abitato da vari animali, mentre una sorta di sole interno risplende sopra la tua testa. La tua sorpresa è però breve perché vedi arrivare verso di te degli orribili uomini rettile, armati di spade, mazze ed asce e con intenzioni non benevole. Sono in tre, Pip, ognuno possiede 20 PUNTI DI VITA, colpisce con un 7, infligge +2 danni, e con la pelle coriacea riducono il tuo danno di un punto. Tu invece indossi la tua giubba di pelle di drago e hai E.J. in mano.

Se vinci trovi nelle tasche degli uomini-rettile 100 pezzi d’oro che puoi portare con te una volta risvegliato.

6

Ti trovi dentro un lugubre tempio blasfemo, attorno a te ci sono decine di individui con mantelli e cappucci calati sul volto, al centro del tempio vedi Malegeant, vestito da sacerdote, impugnare un pugnale rituale con il quale sta per uccidere una giovane donna sdraiata nuda su un’ara. Senti lo stregone pronunciare parole in una lingua arcana e malvagia mentre vedi il suo volto trasformarsi in quello di un serpente, non solo, anche gli altri seguaci si trasformano in orrendi uomini-rettile. Ti lanci contro Malegeant per salvare la ragazza quando fra voi si frappone una colossale creatura rettiliforme armata di una mazza gigantesca che infligge +5 danni, colpisce con un 6 e possiede la bellezza di 50 PUNTI DI VITA. Per fortuna E.J. e la tua giubba di drago (se ce l'avevi quando sei entrato nel Mondo dei Sogni) sono sempre con te. Se vinci puoi risvegliarti recuperando un doppio lancio di dado di Punti di Vita.

7

Ti trovi ad un convegno di druidi a Stonehenge, assieme a Merlino durante l’equinozio di primavera. Qualcosa va storto perché i druidi evocano per errore la divinità sbagliata, fatto sta che dagli abissi del cosmo emerge un essere tentacolato dal corpo informe cosparso di fauci e appendici sensoriali varie, che inizia ad afferrare con i propri tentacoli tutti i druidi che gli capitano a tiro. Ti volti verso Merlino ma il mago è già fuggito lontano, quindi tocca a te risolvere la situazione. L’essere è dotato di ben 100 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5, ed infligge +5 danno. Tu, oltre ad E.J. e alla tua giubba (sempre se ce l'avevi quando sei entrato nel Mondo dei Sogni) puoi usare tutti i tuoi incantesimi. Se sopravvivrai,

al tuo risveglio scoprirai che i tuoi incantesimi si saranno ricaricati come all’inizio dell’avventura.

8

Ti trovi di fronte il gigante Atlante, che venne ingannato da Ercole durante le dodici fatiche. Solo che ora l'eroe greco non c’è e Atlante è parecchio furente perché qualcuno è entrato nel Giardino delle Esperidi, sue figlie, per rubare la mela d’oro. Atlante ha 50 PUNTI DI VITA (è un po’ invecchiato), colpisce con un 6 e infligge +4 danno con la sola forza. Tu hai con te E.J. Se sopravvivi, ti risvegli recuperano Punti di Vita pari al lancio di due dadi.

9

Un tuo incubo ricorrente si rimaterializza: Merlino ti manda a riscuotere un vecchio credito di 30 pezzi d’oro da un pazzoide che vive nei pressi di un porto sul fiume Humber. Essendo costui molto umorale dovrai lanciare un dado per vedere la sua reazione alla richiesta del denaro: con un 1 o un 6 non avrà problemi a restituirti il denaro, che potrai trovare nella borsa al tuo risveglio; con un 2 o un 5 ti accoglierà con un paio di DITA DI FUOCO che infliggono 10 punti di danno e che andranno a segno con almeno un 7 ai dadi, dopodiché ti risvegli. Con un 3 o un 4 ti sfiderà ad un duello all’ultimo sangue: possiede 25 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6 ai dadi, e con un’ascia procura +3 danni. Ricorda che troverai l'oro nella tua borsa solo se questo pazzo acconsente a restituirteli, e non se lo sconfiggi in battaglia.

10

Ti trovi in una oscura caverna, fredda e puzzolente, non fai in tempo a chiederti dove ti trovi, che una voce alle tue spalle ti fa voltare.

“Siamo in una delle gallerie che conducono nel mondo all’interno della Terra” Riconosci il cavaliere dall’aspetto trasandato che indossa una giubba di pelle di drago, si tratta di Etelberto Frate e Guerriero, che ti aiutò ad eliminare il possente Drago d’Ottone.
“La Terra è cava,” prosegue Etelberto “ed è abitata nella sua superficie interna, risaldata da un sole interno che dà energia al nostro pianeta. Vi sono alcune grandi città come Agartha ed Eldorado, governate da uomini saggi e abitate dai discendenti dell’antica Atlantide. Diecimila anni prima di Cristo una catastrofe naturale, ricordata dal biblico diluvio e da centinaia di altri miti, costrinse queste genti a migrare all’interno del pianeta. Colonizzarono così questo luogo, ma non tutti vi trovarono rifugio. Altri fuggirono verso altri continenti e costruirono con la loro avanzata tecnologia monumenti megalitici come le piramidi sparse in tutto il mondo, la Sfinge, Stonehenge, ed altri monumenti di cui l’uomo non riuscirà mai a comprendere il significato. Ma non solo i discendenti di Atlantide vivono dentro la Terra, vi sono anche creature malvagie che provengono dai recessi del cosmo, hanno l’aspetto di uomini”rettile ma sono in grado di nascondere la loro natura assumendo le sembianze di uomini come noi. Essi discesero dalle stelle in epoche remote, e vennero venerati come dei dalle popolazioni con cui entrarono in contatto.”

Uh, quanto parla, questo, quasi quasi decidi di farti un sonnellino dentro al sonnellino...

“In fondo a questa galleria” continua il frate “ troverai una città megalitica costruita dagli uomini-rettile, ed è con essi che ti dovrai confrontare…lo senti? È l’eco dei loro passi rapidi e scattanti, stanno già venendo qua, preparati.”

Dal buio di fronte a voi dopo pochi secondo sbuca un gruppo di uomini”rettile armati con spade e lance. Sono in sei, colpiscono con un 7, infliggono +3 danno, la loro pelle coriacea sottrae un punto ai danni presi e hanno ognuno 20 PUNTI DI VITA. Con te combatte anche Etelberto, che colpisce con un 5, infligge con la spada +4 danno ed ha 40 PUNTI DI VITA.

11

Sei finito in uno strano sogno dove ti addormenti. Lancia un dado, se fai da 1 a 4 entri in un Mondo dei Sogni più piccolo, che si trova dentro questo, (ritira due dadi e vedi dove vai a finire) con un 5 o un 6 ti svegli bello riposato recuperando due dadi di PUNTI DI VITA, ma ti risvegli sempre nel Mondo dei Sogni nel quale eri entrato di tua volontà... chiaro no? Non hai visto *Inception* di Shakespear a teatro?

12

Sei con Merlino in una delle sue bizzarre dimore, il vecchio mago sta per ottenere una pozione molto particolare alla quale sta lavorando da anni. Nel paiolo sta bollendo una sostanza liquida di colore azzurrognolo che emana una fragranza alla pesca. “In realtà non ha sapore,” ti spiega Merlino “ma visto che dovrai berla tu ho pensato di metterci un po’ di aroma alla pesca.”
“Cosa dovrei fare?” domandi intimorito.
“Non crederai che mi beva una pozione del genere alla mia età, vero?”
“D’accordo, ma che effetti dovrebbe avere? Mi renderà più forte? Mi darà un numero infinito di Dita di Fuoco? Mi farà più giovane?”
“A dir la verità non lo ricordo, è passato troppo tempo da quando ho iniziato a prepararla, credo sia qualcosa che ha a che fare con i viaggi spaziotemporali..” il vecchio mago prende un mestolo, lo riempie dal paiolo e versa la

pozione azzurra in una tazza, poi ti guarda e la porge: “Avanti, senza timore.”
Afferri la tazza, reciti una preghiera e ne bevi un sorso. Dopo pochi secondi vedi tutto ruotare attorno (oppure sei tu a ruotare, non ne sei sicuro), d’un tratto non distingui più alcunché se non un vorticare impetuoso di colori, luci, voci, ti senti come risucchiare in un gorgo spaziale.
Quando finalmente tutto passa, riprendi i sensi e ti guardi attorno…
Lancia due dadi per vedere dove ti risvegli.
Se ottieni da 2 a 6 vai al paragrafo **204** del volume 7 della serie Alla Corte di Re Artù “La Tomba degli incubi”
Se ottieni da 7 a 10 vai al paragrafo **127** del volume 1 della serie Alla Corte di Re Artù “Il castello di tenebra”
Se ottieni 11 o 12 vai al paragrafo **172** del volume 2 della serie Alla Corte di Re Artù “Caccia al Drago”
Se non possiedi il volume indicato, finisci invece all'interno di una strana pagina verticale, bianca, con ritratto il libro cercato. Sotto il libro lampeggia un pulsante con la dicitura “Compra Subito”. E visto che l'alternativa è finire al **14**...

APPENDICE III - REGOLE DEL POGOLFIT

La partita di pogolfit viene disputata tra due squadre composte di undici elementi ciascuna, che si sfidano in nove frazioni suddivise ciascuna in due tempi.

Scopo del gioco è quello di mettere a segno più punti possibile e di non farsi eliminare quando si è in battuta; viceversa, di non far segnare punti e di eliminare i battitori avversari quando questi sono al lancio. Vince chi al termine delle nove frazioni di gioco ha realizzato più punti.

Si gioca in un campo al centro del quale è collocata una corsia di lancio. Ad entrambe le estremità della corsia sono poste tre spade, che formano il limite della corsia stessa.

Ad ogni tempo di gioco gli undici di una squadra sono impegnati a lanciare la mazza chiodata stando su un cavallo, il che è il compito del “cavaliere”, e a difendere il campo. Un singolo avversario va alla battuta, ed un suo compagno si posiziona sul lato opposto, sempre vicino alle tre spade. Una volta che il giocatore alla battuta viene eliminato, viene sostituito da un compagno di squadra fino all'eliminazione del decimo battitore. Tra un tempo e l'altro, le squadre invertono i propri ruoli.

I punti si fanno correndo tra le due basi delimitate dalle spade. Il battitore deve, dopo aver respinto la palla ferrata, correre verso il lato opposto del lanciatore a cavallo mentre contemporaneamente il suo compagno, che non ha eseguito la battuta, correrà verso il punto di battuta. Entrambi i giocatori devono toccare il terreno oltre la corsia di lancio con la mazza.
Se il colpo è stato particolarmente forte, o difficile da

recuperare per i difensori, i due corridori possono provare anche a scambiarsi posto nuovamente, mettendo a segno tanti punti per quante volte riescono a scambiarsi di posto. Un difensore particolare, detto "pilone", ha il compito di atterrare i corridori utilizzando un tronco d'albero (solitamente quercia ma va bene anche il frassino).
Qualora la palla chiodata colpita finisca oltre la linea di campo la squadra in battuta segna automaticamente quattro punti, addirittura sei se la palla esce senza prima toccare il terreno.

Di seguito puoi vedere lo schema del campo da gioco.

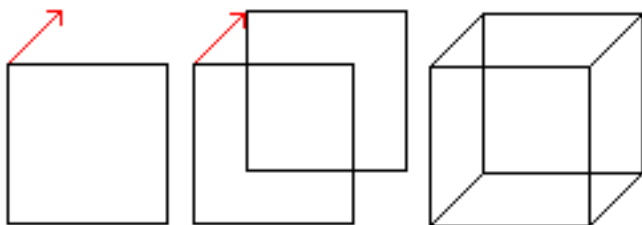
APPENDICE IV
LA CASA DI MERLINO

Par.91

Al solito le bizzarrie del tuo amico mago ti lasciano di stucco. Questa volta Merlino ha creato un tesseratto per utilizzarlo come dimora perché “Avevo bisogno di spazio,” avrà borbottato “e tre dimensioni non mi bastavano. E quella botte era troppo scomoda.” Come dargli torto? Ad ogni modo, visti i problemi che accuserai nel muoverti dentro la casa, in questa appendice ti verrà spiegato cosa è un tesseratto e come disegnarlo, anche se preferiresti non saperlo.

Un Tesseratto è una forma geometrica regolare composta di 4 dimensioni, costituito da 24 facce bidimensionali quadrate e da 8 facce 3-dimensionali cubiche. La proiezione del tesseratto nel piano è realizzata congiungendo due cubi tra loro "paralleli".

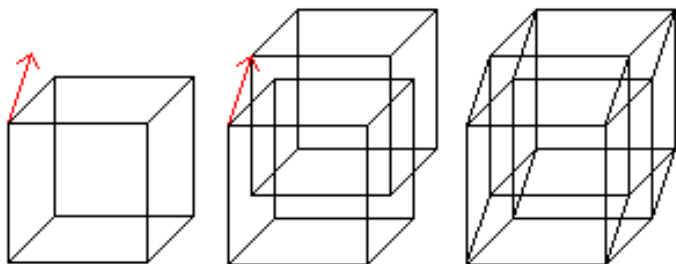
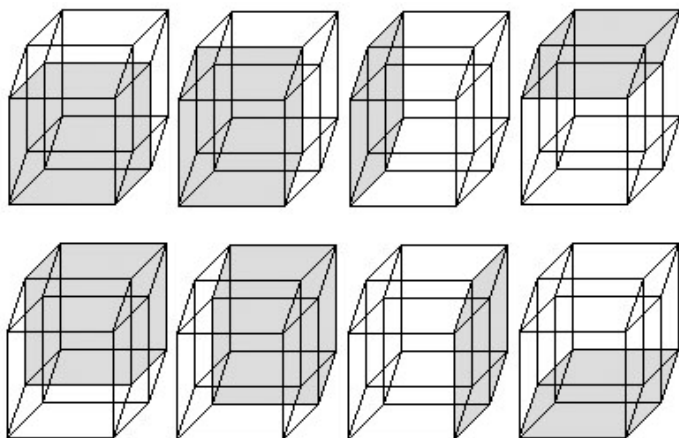
Come disegnare un tesseratto:

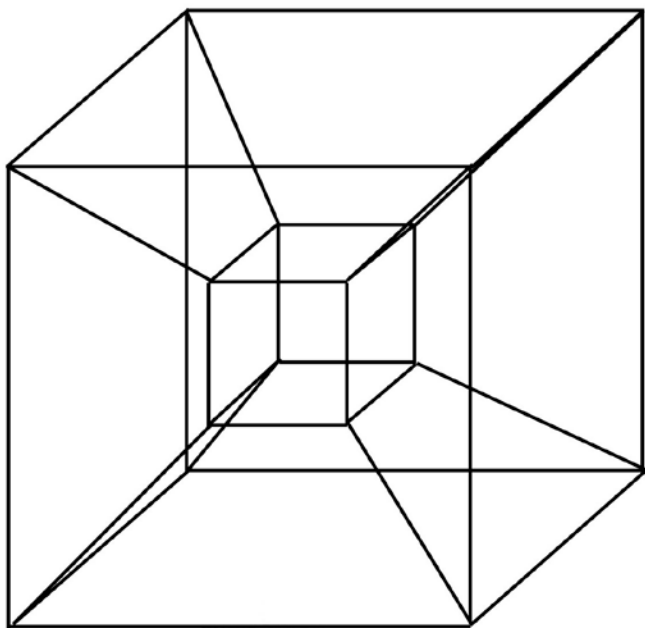
Disegna un quadrato
Disegna un secondo quadrato parallelo al primo
Congiungi i due quadrati mediante segmenti uguali

Hai ottenuto così un cubo.

Ora (occhio che arriva il difficile):

Disegna un cubo parallelo al primo

Congiungi i due cubi mediante segmenti uguali

Il risultato dovrebbe essere all’incirca quello riportato qui sotto:

Siccome il disegno potrebbe sconvolgere la tua mente tridimensionale puoi vedere qui sotto gli otto solidi che lo compongono (evidenziati in grigio):

Sebbene la prospettiva tridimensionale possa ingannare, quelli evidenziati in grigio sono cubi a tutti gli effetti, ed entrando nella casa te ne renderai conto di persona.

Il risultato finale può anche essere questo:

Ce l’hai fatta? Bene, così non dovresti più problemi a perderti nella nuova casa di Merlino. Perché il tesserato ha ben otto stanze, ognuna con sei porte che conducono alle altre, ovviamente con alterazioni gravitazionali e temporali, non sia mai detto… per cui, lancia due dadi e vai al paragrafo corrispondente, e buona fortuna. Ricordati che qui dentro non sarebbe strano aprire una porta e ritrovarsi nella stessa stanza…

2

Mannaggia, Pip, sei finito fuori dalla casa. Approfittane per prendere un po' d'aria, portare a spasso il cane se te lo sei reso amico durante la tua avventura, e ritirare il bucato steso. Se hai con te il cane, si diverte a scavare un po' di buche, e torna da te con una quantità di Pezzi d'Oro pari al lancio di un dado. Poi sarà meglio che rientri perché da queste parti il clima cambia rapidamente.

3

Non appena varchi la soglia di questa stanza ti rendi conto che hai appena attraversato il soffitto e precipiti nel vuoto fino a schiantarti sul pavimento (perdi 4 PUNTI DI VITA). Se la caduta ti uccide vai al **14**, altrimenti lancia di nuovo due dadi e scopri la tua prossima destinazione.

4

Entri in una stanza completamente priva di luce, e ti risulta difficile orientarti. Lancia due dadi: non uscirai dalla stanza finché non avrai totalizzato un 9 o più, e per ogni lancio non riuscito perderai 1 PUNTO DI VITA per aver sbattuto da qualche parte. Se muori prima di raggiungere una porta vai al **14**, altrimenti lancia di nuovo due dadi e scopri la tua prossima destinazione.

5

Oh, finalmente un posto interessante: si tratta di una bella sala da pranzo, con un grosso tavolo imbandito con ogni ben di Dio. Vedi vitelli ed alci arrostite, polli allo spiedo, anatre in casseruola, zuppe di legumi, torte e varie altre leccornie. Ma dove la mette Merlino tutta questa roba, e soprattutto *dove la teneva*? E chi l'ha cucinata? Lui no di certo, ti ricordi di quegli intrugli che ti ha fatto bere, uno sapeva di pesca e te lo sogni ancora. Ad ogni modo, se vuoi fermarti a fare uno spuntino lancia due dadi: con un

punteggio da 2 a 3 scoprirai che il cibo è avariato (ma di bell’aspetto grazie ad un incantesimo di illusione) e perderai 4 PUNTI DI VITA; con un punteggio da 4 a 10 recupererai 4 PUNTI DI VITA; con un punteggio da 11 a 12 di abbufferai troppo e avrai un malus di – 2 nelle prove di agilità e combattimento per i prossimi 6 paragrafi.

6

Sembra che tu ce l’abbia fatta, Pip, il vecchio con la lunga barba bianca che sta trafficando con polverine e boccette non può che essere Merlino. Vai al **194**.

7

Interessante, Pip, non sapevi che Merlino avesse un cane da appartamento. Comunque qui c’è un bel molosso che sta sgranocchiando un ginocchio di bue, ed il tuo ingresso gli ha messo l’acquolina in bocca. Che appartenga a Merlino o meno, è meglio che tu ti difenda, perché non sembra abbia buone intenzioni. O sì? Puoi tentare una Reazione Amichevole in questo modo, Pip: tira due dadi per te e due dadi per il cane. Sottrai un punto dal tuo totale per ogni PUNTO DI VITA che ti manca in questo momento: l'odore di battaglia ti fa apparire come un bocconcino prelibato. Se nonostante tutto il tuo risultato è superiore, il cane ti seguirà per tutta la casa, ma ti abbandonerà quando te ne andrai.
Il molosso ha 20 PUNTI DI VITA, gli basta un 6 per morderti e con la potenza della mascella di procura +3 danni. Se ti uccide vai al 14, se vinci lancia di nuovo due dadi e scopri la tua prossima destinazione. Se dovessi ritornare in questa stanza scoprirai che il molosso è ricomparso. Segreti dell’arcana magia di Merlino…

8

“Oh ma che simpatico giovanotto c’è qui.” Nella stanza, in mezzo a salumi e fiaschi di vino c’è un Leprechaun, uno di quegli gnomi irlandesi dalla folta barba rossa e l’abito verde

“Non sarai venuto a derubarmi del mio oro, vero?” ti domanda sospettoso.

“No, signore, non ho proprio tempo per queste cose al momento.”

“Però vedo che tu ne sei abbastanza fornito” senza che tu te ne accorga ti trovi il piccolo gnomo addosso che ti fruga nelle tasche e nello zaino.

Lancia due dadi, il risultato è il numero di Pezzi d’oro di cui lo gnomo ti deruba prima che si dilegui. Se non hai abbastanza Pezzi d’oro perderai un oggetto a tua scelta. Se dovessi ritornare il Leprechaun sarà ancora qui.

9

Questa stanza è rovente come un forno, Pip, e perderai 1 PUNTO DI VITA fino a quando non raggiungerai la porta più vicina (anche perché quella da cui sei entrato si è appena allontanata…), il che succederà con almeno un 8 ai dadi. Se muori prima di raggiungere la porta vai al **14** , se ce la fai lancia di nuovo due dadi e scopri la tua prossima destinazione.

10

Ti trovi in una stanza con varie cianfrusaglie sparse in giro: dal pigiama di Merlino a bacchette, provette e gufi impagliati. Trovi anche una borsa con dentro tre dosi di balsamo risanante, che ti faranno recuperare 3 PUNTI DI VITA una volta spalmati sulle ferite. Ora lancia di nuovo due dadi e scopri la tua prossima destinazione.

11

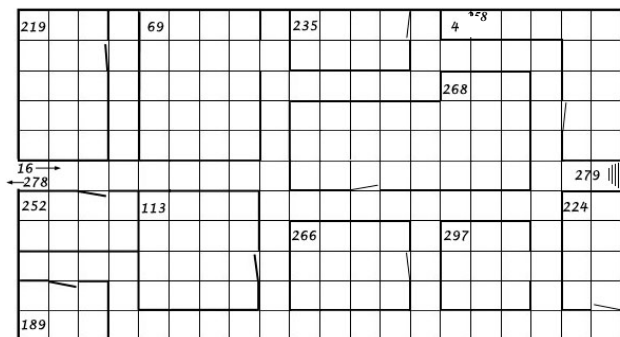
Sei entrato in una stanza completamente vuota, tranne per un grosso Rospo Smeraldino, grande quanto un cane di taglia media. L'anfibio siede accovacciato sul pavimento e ti fissa…ti fissa…ti fissa…se non ottieni almeno un 10 ai dadi nei prossimi tre lanci diventerai per sempre schiavo del Rospo Smeraldino…

12

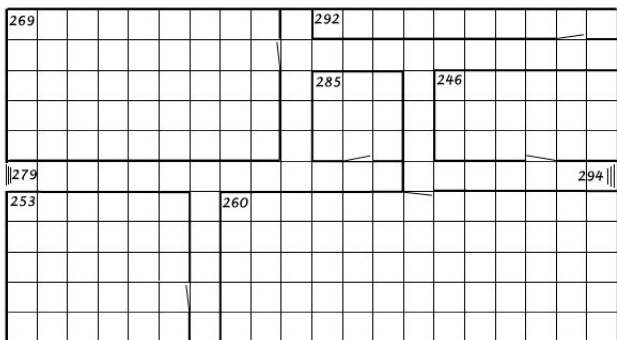
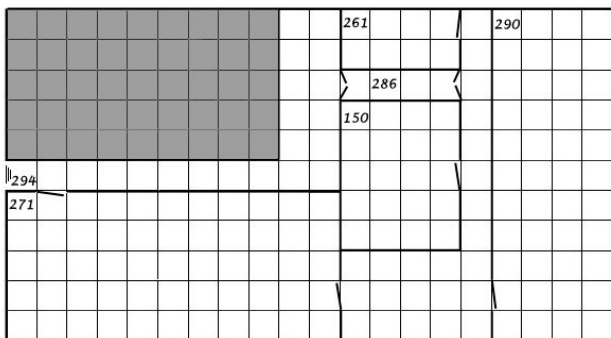
SPLASH! Sei caduto in acqua. Questa stanza è completamente allagata e l'acqua continua a salire. Se non otterrai almeno un 7 ai dadi entro tre lanci non nuoterai abbastanza veloce per raggiungere una delle porte. Se affoghi vai al **14**, se ce la fai lancia di nuovo due dadi e scopri la tua prossima destinazione.

APPENDICE V – MAPPE DEL REGNO DEI MORTI

Inizi il tuo viaggio nel Regno dei Morti dall'ingresso del corridoio contrassegnato con il numero 16 e puoi scegliere la direzione o le porte indicate che preferisci, mentre il paragrafo 278 ti condurrà fuori dal Regno.
Se sei già stato qui in passato (ad esempio per richiudere il portone d'ingresso a doppia mandata) dovresti già sapere le regole da rispettare in questo mondo, ad ogni modo puoi darti una rinfrescata leggendo le istruzioni seguenti; se invece è per te la prima volta fai bene attenzione.
Se una porta conduce ad una stanza dirigiti al paragrafo che ha lo stesso numero della stanza per scoprire cosa trovi.
Dopo ogni 18 metri, ovvero sei quadrati della mappa, devi tirare due dadi per scoprire che incontri qualche Mostro Vagante. Controlla il risultato sulla tabella riferita al Livello in cui ti trovi all'**Appendice VI**. Talvolta i dadi ti diranno che non incontri nessun mostro, altre volte sì. I mostri sono troppo stupidi per poterli corrompere, e hanno un troppo cattivo carattere per potere ottenere da loro una reazione amichevole. Perciò, quando li incontri, dovrai batterti all'ultimo sangue. Se riesci ad uccidere i mostri vaganti puoi continuare lungo il corridoio, naturalmente ricontrollando dopo altri 18 metri se non ne incontri ancora. Se ti uccidono devi andare al **14** per riequipaggiarti e tirare i dadi e ristabilire i tuoi PUNTI DI VITA. Ma se vieni ucciso nel Regno dei Morti NON dovrai ricominciare l'avventura da capo, bensì fare ritorno direttamente al **16** e partire da lì.
I Mostri Vaganti hanno l'abitudine di girare con dell'oro, se riesci ad ucciderli potrai intascare il loro bottino. Per quanto riguarda le stanze dovrai entrarvi per sapere cosa ti aspetta.

MAPPA LIVELLO I

MAPPA LIVELLO II

MAPPA LIVELLO III

261
290
286
150
294
271

APPENDICE VI – MOSTRI VAGANTI

Nel Regno Spettrale dei Morti, come ben sai, si possono fare brutti incontri; non solo, sembra che questa volta ci siano creature demoniache evocate da chissà chi che girovagano per questi angusti e tetri corridoi.
Spostandoti sulla mappa che trovi in **Appendice V** dovrai lanciare due dadi ogni 18m (ovvero 6 quadratini) per vedere se vieni assalito e da chi. Come puoi immaginare, più livelli scendi più creature è facile incontrare, non è proprio un bel posto. Per di più, se lanciando i dadi non ottieni alcun incontro, al prossimo lancio dovrai aggiungere un punto al lancio dei dadi, poi due, poi tre, e così via... non penserai mica di farla franca per sempre, vero, Pip? La buona notizia è che non appena incontrerai un mostro vagante, il conteggio ricomincia da capo.
Inoltre, se per caso ti capita di tornare indietro per un luogo che hai già visitato dovrai tirare i dadi lo stesso. Lo sai, Pip, come è difficile il mestiere dell'eroe, figurarsi quello dell'eroe più valoroso di tutta Avalon…

Come leggere le tabelle: I numeri fra parentesi indicano che incontri più di un mostro alla volta. I PUNTI DI VITA, i Pezzi d'oro ecc, si riferiscono a ogni *singolo* mostro del gruppo. I mostri del gruppo attaccano tutti insieme, quindi fai attenzione. All'inizio del combattimento devi tirare i dadi per determinare il Fattore Sorpresa: se il punteggio è maggiore di quello necessario al Mostro Vagante per colpire significa che sei stato colto di sorpresa e che il Mostro (o il gruppo) attaccherà per primo.

Mostri Vaganti del Livello 1
(paragrafo 16)

Punteggio dadi	**Incontri**	**Punti di Vita**	**Colpisce facendo**	**Danno**	**Pezzi d'Oro**
2	nessuno				
3	nessuno				
4	nessuno				
5	nessuno				
6	nessuno				
7	nessuno				
8	Angelo dei morti (2)	10	7	+2	5
9	il Pulitore (2)	15	7	+2	10
10	Pudding	15	6	+3*	15
11	Diavoletto (2)	20	7	+2	10
12	Impiegato dei Morti	25	6	+4	30

Mostri Vaganti del Livello 2

Punteggio dadi	**Incontri**	**Punti di Vita**	**Colpisce facendo**	**Danno**	**Pezzi d’Oro**
2	nessuno				
3	nessuno				
4	nessuno				
5	nessuno				
6	nessuno				
7	il Pulitore (3)	10	7	+2	5
8	Pudding (2)	15	7	+3*	10
9	Diavoletto (2)	20	7	+2	10
10	Aracnorone	20	7	+3	20
11	Impiegato dei Morti	25	6	+4	30
12	L’Ingegnere del PRA	30	6	+3	40

**ogni tre volte che il Pudding ti colpisce, ti lancia anche una palla di budino che causa una perdita ulteriore di 10 Punti di Vita. Eventuali armature che indossi sono efficaci contro questo danno.*

Mostri Vaganti del Livello 3

Punteggio dadi	**Incontri**	**Punti di Vita**	**Colpisce facendo**	**Danno**	**Pezzi d'Oro**
2	nessuno				
3	nessuno				
4	nessuno				
5	nessuno				
6	Pudding (2)	15	7	+3*	10
7	Diavoletto (2)	20	7	+2	10
8	Impiegato dei Morti	25	6	+4	20
9	L'Ingegnere del PRA	30	6	+3	20
10	Demone larva	30	5	+2	50
11	Maresciallo dei Morti	35	6	+4	70
12	Arcidemone	50	6	+5	80

BESTIARIO DEL REGNO SPETTRALE DEI MORTI

- **Aracnorone**: è un demone dall'aspetto di un grosso ragno il cui corpo ha la forma di un enorme peperone giallo dotato di quattro zampe. Attacca con i grossi cheliceri velenosi grondanti olio di peperoncino.
- **Maresciallo dei Morti**: è una creatura degli inferi, simile ad un satiro con una grossa pancia a botte e folti baffoni neri, temibile ma piuttosto lento.
- **Il Pudding:** è un mostro volante a forma di palla budinosa, è dotato di un solo occhio e di una bocca molto larga. Per attaccare sputa budino incandescente.
- **Angelo dei morti**: è un demone la cui parte superiore del corpo ha l'aspetto di un bambino, mentre la parte inferiore ricorda l'aspetto di una mosca. L’Angelo dei morti possiede un paio d'ali, che usa per volare a mezz'aria. Può attaccare usando le mani e graffiando.
- **Arcidemone**: è una creatura gigantesca somigliante ad un caprone bipede, possiede un grosso martello da guerra.
- **L’Ingegnere del PRA**: è un mostro bipede rettiloide dalla lunga coda, il torso muscoloso e la testa di coccodrillo, il suo attacco consiste nel mordere gli avventurieri quando sbagliano strada o prendono una direzione a lui non gradita. È corruttibile, ma per accettare la tue bustarella devi tirare due dadi e moltiplicare il risultato per 5: quello è l'ammontare di Pezzi d'Oro che accetterà.
- **L’Impiegato dei Morti**: ha la stessa identica forma fisica del Maresciallo dei morti, ma presenta alcune differenze: ha il colore della pelle grigio e non rosa, emette un urlo di battaglia differente, ma soprattutto

inforca occhiali da vista e porta una cravatta macchiata di caffé.

- **Diavoletto**: è un demone bipede dalle dimensioni e dalle fattezze umanoidi.
- **Demone Larva**: è un mostro quadrupede in grado di arrampicarsi, e andare sia a 4 zampe che a 2; sa anche nuotare ma purtroppo in questa avventura non te lo potrà dimostrare. Ha due teste con lingue biforcute e possiede diversi occhi, anche sulle spalle. I suoi arti sono umani e attacca graffiando con gli artigli. È un mostro silenzioso e attacca sempre dall'ombra: aggiungi +1 al suo tiro per il Fattore Sorpresa.
- **Pulitore**: di razza umanoide, ha una particolare fissazione per la pulizia e non tollera chi sporca in giro (soprattutto se ha appena pulito). Facile all’ira, in combattimento attacca con uno spazzolone con lo scopo di pulire il pavimento con il suo malcapitato avversario. È facilmente corruttibile (20 Pezzi d’oro), ma dovrai corrompere ogni pulitore che incontri.

IL RITORNO DI PIP

Ti basta una gomma, una matita, un paio di dadi: il mago Merlino ti farà entrare in uno dei luoghi fantastici della letteratura europea.

In questo libro il protagonista sei tu.
A Camelot, nella lontana Avalon, i sudditi vivono costantemente nel terrore. Re Artù, il leggendario monarca, è molto malato, i reggenti che gli sono succeduti hanno provocato ingenti danni e non hanno saputo affrontare miserie, carestie e attacchi dai regni nemici. I Cavalieri della Tavola Rotonda si sono ritirati, i nobili rimasti si dilettano a corte con donne, cibo e vino, mentre il popolo è ridotto alla fame e sottoposto ad angherie da parte delle guardie. L'unica speranza per il regno è il ritorno del valoroso sir Pip, ma da quasi vent'anni di lui non si sa più nulla...

In questo libro il protagonista sei tu.
E c'è il mago Merlino al tuo fianco...

Personaggi originali creati da JH Brennan
Su ispirazione della Camelot immaginata da JH Brennan
Copertina illustrata da John Higgins
http://www.librogame.net

libri NOSTRI